REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº15 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

Primeras imágenes de:
Turn & Burn
Plok
NBA Jam
Soccer Kid



Dragon Ball Z, golpe a golpe
¡Disfrútalo a tope!

¿Qué cartucho comprar?

Comentamos todos los juegos para todas las consolas

00015
8 414090 202251

Starwing, la guía definitiva

¡¡SIENTE TODO SU PODER!!

Así será DRAGON BALL Z 2



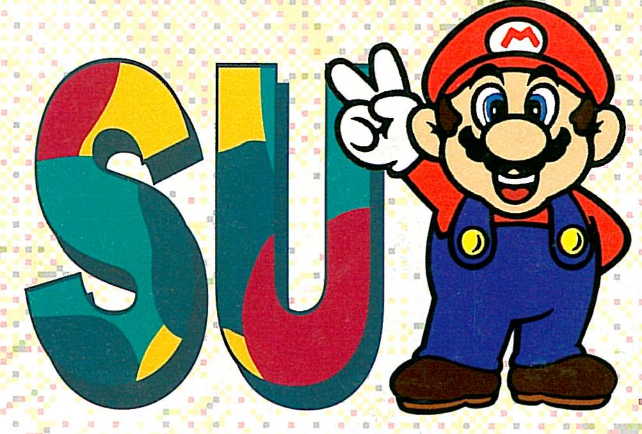
Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Javier Abad
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Abel Vaquero,
Millán de Miguel
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J. Gallego,
A. Fernández, C. Alonso,
J. Castellote, C. Frutos

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio,
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992

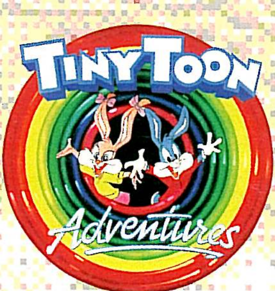


Año III - Nº15
FEBRERO 1994
350 ptas. (Incluido IVA)

Todas las claves de...



Los «Super Stars»

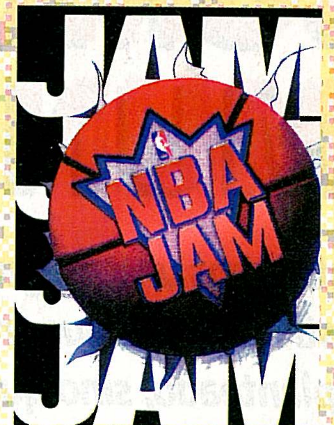


... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Las «Previews»

20 SUPER BATTLETANK 2

No, no os asustéis, que bajo este nombre no se encuentra ningún simulador engorroso de mil quebraderos de cabeza. Este Battletank es un señor arcade, inmejorable técnicamente, que además viene con unas ganas de guerra...



24 NBA JAM

Aunque a priori da la impresión de que el fútbol será el deporte que más pegue este año, agarraos a la silla los fans del basket, porque este año arrasarán sus juegos favoritos. Empezando por esta joya.

28 DR FRANKEN

El tornillos ataca de nuevo. Esta vez se ha metido en un arcade de altísimo sentido del humor, en el que debe localizar las piezas de su excelsa señora que correos, por error, ha repartido por diferentes lugares de Europa.

34 

¡Que colega más futbolero que nos hemos echado a la cara! Se llama Soccer, y como es chaval, pues Kid, también. Le han encomendado una misión terrible: localizar el trofeo del mundial del 90 que una organización malvada ha escondido ya usted a saber dónde.

Y las Secciones Habituales:

4 NOTICIAS

Queríamos sber lo que piensa el mundo Nintendo sobre el mundo Nintendo, y lo hemos conseguido. En estas páginas.



AVANCE SOBRE EL C.E.S.

Un par de paginillas en las que resumimos lo más interesante de la feria americana -Las Vegas- del videojuego.

14 JAPON JAPON

Todo sobre Dragon Ball ZZ 2, el cartucho de lucha más impactante de los últimos tiempos. Échale un ojo.



PRIMER CONTACTO

Presentamos lo último que Sony tiene en cartera. Se llama Sky Blazer y ya lo veréis...



LISTAS DE EXITOS

Son lo mejorcito que está pasando por las consolas Nintendo. Si quieres estar al día, pues ya sabes.



TRUCOS

Este mes, todo lo que te interesa sobre las Turtles in Time, sobre Smash TV y sobre un montón más de juegos.

84 ZONA ZERO

Contamos con vosotros para hacer la revista. Por eso os animamos a escribir, a dibujar, a decirnos lo que pensáis, a vivir la vida consolera, a protestar, a animarnos, a quejarse, a todo, de todo lo que se os ocurra. ¡Escribid!

88 ¿QUÉ JUEGO COMPRAR?

Como sabemos que hace poco que os habéis comprado una consola Nintendo, pues hemos aprovechado la oportunidad para despejaros todas las dudas sobre vuestro próximo cartucho favorito.

Editorial

Aunque febrero no es, la verdad, un mes explosivo en lo que a lanzamientos y esas cosas que a todos nos gustan se refiere, en Nintendo Acción hemos decidido animar un poco la fiesta. Que no hay demasiadas novedades, pues nos las inventamos, que no sabes cómo salir del atolladero, pues te ayudamos, que quieres marcha, pues pasa la página y empezarás a disfrutar como un loco. Porque, veréis, en este número hemos preparado unas cuantas cosas que animarían al más aburrido. A saber. Para empezar un súper catálogo, o llámenlo como ustedes quieran, en el que comentamos y valoramos todos los juegos disponibles para todas las consolas Nintendo: desde la Super a los 8 bits, pasando por la pequeña y portátil. Echa un ojillo por estas seis páginas, que te van a resolver todas tus dudas. Y seguimos. En nuestro apartado de guías especiales, hemos hincado el diente a StarWing, un juego que teníamos clavado en el corazón (chip FX incluido) y que ahora vamos a resolver como mandan los cánones. Y también hemos cogido por banda a Dragon Ball Z -¡Goku, eres mi héroe!- y hemos averiguado, desarrollado, calculado y planteado sus mejores golpes. La verdad es que no podéis quejaros, ¿eh?

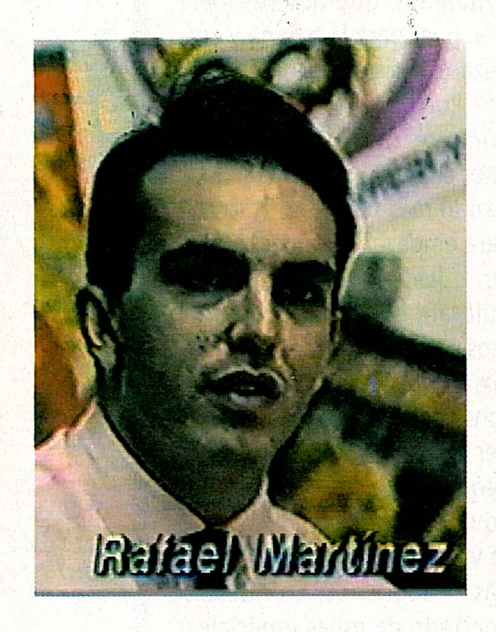
Pero no vamos a detenernos ahí. En nuestras revolucionarias noticias encontraréis las primeras imágenes de un montón de juegos simplemente impresionantes. ¡Que os cunda, chavales!



¿CÓMO VE L
EL MUNDO N

En Nintendo Acción hemos decidido plantearnos una pregunta interesante. ¿Cómo será el mundo Nintendo para las distribuidoras que trabajan en nuestro país en 1994? Pero no sólo nos lo hemos planteado, sino que además hemos querido que sus responsables nos contestasen cuanto antes. Ésta es su opinión.

En directo con Rafael Martínez, Jefe de Producto de Super Nintendo y Game Boy en Nintendo España



Nintendo Acción: ***¿Cómo ve Nintendo España el mundo Nintendo en 1994?***

Rafa Martínez: En Game Boy, el mundo Nintendo se caracterizará por tres aspectos: Novedad, diversión y crecimiento. Novedad y diversión por los títulos que se va a lanzar este año, capaces de divertir al jugador más exigente. Y crecimiento, porque es algo que ha pasado año tras año hasta llegar a una cifra record: 650.000 unidades entre Junio 1991 y Diciembre 1994.

En cuanto a Super Nintendo, sigue siendo la mejor consola de 16 bits, por lo que las expectativas para 1994 son inmejorables.

N.A.: ***¿Objetivos para el año que empieza?***

R.M.: En Nintendo España tenemos un objetivo que consideramos crucial: proporcionar al usuario un servicio total. Por eso destinamos gran parte de nuestros esfuerzos económicos y humanos al Club Nintendo, que ahora cuenta con 180.000 socios y 15 profesionales.

N.A.: ***¿Cuáles serán los títulos más potentes que barajéis en este año?***

R.M.: Para Game Boy, toma nota: Wario Land -Super Mario Land 3-, Kirby's Pinball Land, Nigel Mansell, Tetris 2 y Donkey Kong 94, cuyo nombre es provisional.



Por lo que respecta a Super Nintendo: Stunt Race FX , Super Metroid (24 megas), MegaMan X, Kirby's Tee Shot y Nigel Mansell.

N.A.: ***¿Qué nos puedes decir del chip FX?***

R.M.: Bueno, lo más importante en cuanto el chip FX es que se ha mejorado mucho. De hecho ya existe un chip FX 2 que casi dobla la velocidad de la primera versión, creando alucinantes efectos 3D en tiempo real. El primer juego que saldrá en España con esta tecnología es Stunt Race FX.

N.A.:***¿Algo sobre el Project Reality?***

R.M.: Su lanzamiento no está previsto hasta 1995; pero por lo que a máquinas recreativas se refiere, será este año cuando podamos empezar a comprobar los resultados. De todas formas, la unión de dos líderes como Nintendo y Silicon Graphics, sólo pueden dar un producto líder.

N.A.: ***¿Habrá CD en Nintendo?***

R.M.: Nintendo no considera que un CD ROM sea un avance tecnológico que aporte un claro beneficio al usuario, si no se evoluciona antes en el hardware. No se puede poner un súper equipo de música a un 600, sino a un Porsche, ni pretender que además sea barato, el equipo.

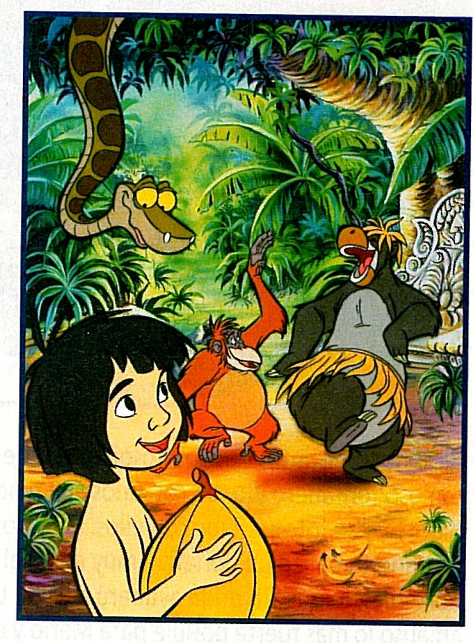
A GENTE NINTENDO
Nintendo® PARA 1994?

Así opina Angel Andrés, Jefe de producto Super Nintendo y Game Boy en Arcadia

Nintendo Acción: ***¿Cómo ve Arcadia el mundo Nintendo para 1994?***

Angel Andrés: El mundo Nintendo 1994 se presenta complicado debido a dos aspectos fundamentales. Por un lado, la crisis económica, que ha afectado a todos los sectores de consumo masivo. Y por otro, la excesiva oferta de títulos que se ha planteado en el mercado y que ha minimizado los volúmenes de venta esperado (que no se ha vendido lo que se había pensado, vamos). Llegamos entonces a dos conclusiones. La primera, que los títulos que salgan al mercado deberán ser mejor seleccionados para que el coeficiente de ventas sea rentable. Y la segunda, que una pequeña parte de esos títulos será la que consiga el mayor volumen de ventas.

Por otro lado, es muy posible que se refleje en el mundo Nintendo la entrada de otras plataformas, como el 3DO ó la Jaguar. Su llegada demostrará que este mercado está absolutamente vivo y que sólo necesita de algunas mejoras a nivel económico para alcanzar el nivel europeo.



N.A.: ***¿Cuáles serán los títulos más potentes que barajaréis?***

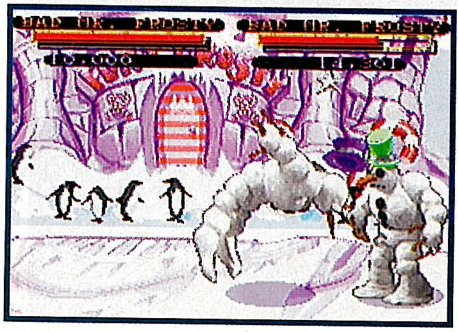
A.A.: Arcadia tiene un plan de lanzamientos futuro en el que es muy difícil destacar un título sobre los demás. De todas formas, vamos a intentarlo.

Para empezar el año contaremos con Super Empire Strikes Back, de JVC, y Turn & Burn: No Fly Zone, de Absolute, un excelente y novedoso simulador de vuelo. Seguirán Clayfighter, de Interplay, y más adelante, aunque sin fecha clara, The Flintstones y The Shadow, licencias cinematográficas que llegarán via Ocean.

Virgin, por su parte, nos ofrecerá Jungle Book; la nueva película de Disney, Lion King; la segunda de Spot, Spot Hollywood; y Aladdin en Game Boy.



CLAYFIGHTERS SN



CLAYFIGHTERS SN

Así lo ve Angel Gutierrez, desde el departamento de marketing de Bandai

Nintendo Acción: ***¿Cómo ve Bandai el mundo Nintendo para 1994?***

Angel Gutierrez: Durante 1994 habrá un gran incremento de la presencia de Bandai en el mundo del videojuego Nintendo, gracias sobre todo a la comercialización del cartucho más esperado de los últimos tiempos: Bola de Dragon- La leyenda de Seiyan-. Y aunque hace poco que nos hemos introducido en este ambiente, nos hemos hecho un huequecito por el que hemos dejado pasar títulos de licenciatarios de lujo como Konami, Sunsoft, Kemco,...

N.A.: ***¿Cuáles serán los títulos más potentes que barajaréis?***

A.A.: Pues toma nota. En Super Nintendo, Turtles Tournament Fighters; Dragon Ball (La leyenda de Seiyan); Zombies; Pop´n Twin Bee; Moto ratón de Marte. Y en Game boy, Batman Animated Series; Turtles III y la segunda de los Tiny Toon.



Visitó en Navidad a los niños hospitalizados

MARIO, EL DEL GRAN CORAZÓN



Durante las pasadas fiestas navideñas, Nintendo España llevó a cabo una iniciativa que demuestra que en el fiero mundo de los videojuegos también hay un huequecito para los fines humanitarios. Dentro de un programa llamado "Un poco de alegría", se dispuso que Mario visitase hospital por hospital a aquellos niños que no pudieran pasar la Navidad en casa, con sus familias.

En la primera quincena de diciembre, distintos centros hospitalarios de Madrid, Barcelona y Valencia vieron como el famoso fontanero jugaba con unos 500 niños, les regalaba llaveros y pins con sus enormes bigotes, y se fotografiaba con ellos. Pero no paró ahí su gran labor. Además, el genial fontanero realizó un donativo muy especial consistente en una consola estática y varias portátiles, lo que sin duda ayudará a llevar un poco de felicidad a estos chavales. ¡Un aplauso lo más fuerte posible para Mario y otro igual para Nintendo España!

«Championship Pool», todo un descubrimiento

CARAMBOLAS EN 16 BITS



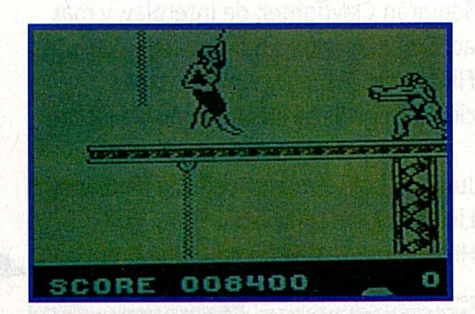
Esta es una noticia dedicada a los aficionados al mundo de los tacos de madera, la tiza y las bolas de marfil. En pocas palabras, el billar. Y es que la compañía Mindscape acaba de lanzar al mercado «Championship Pool», un cartucho con el que pronto podremos disputar los más reñidos campeonatos de billar americano que se hayan visto jamás en la Súper Nintendo.

Un completísimo menú que incluye cuatro modalidades de juego (con la opción de participar hasta 8 jugadores en una de ellas), tres panorámicas distintas de la mesa y unos gráficos puestos al servicio de la jugabilidad, son las cartas de presentación de un juego que esperamos que esté pronto a vuestra disposición.



El acuerdo con Acclaim, por buen camino

BUENA VISTA SE SUELTA LA MELENA





El mes pasado os hablábamos del acuerdo suscrito entre Acclaim y Buena Vista Home Video, ¿recordáis? Pues bien, para deleite de todos nosotros, ese trato está ya dando sus frutos en forma de sabrosas novedades recién salidas del horno. En concreto, os podemos hablar de dos cartuchos que están ya en la calle: "Spiderman VS the X Men" para Game Boy y "T2, the Judgment Day" para Super Nintendo.

Pero eso no es todo, porque para la primera semana de Marzo se anuncia la aparición de un juego para la portátil, "Bart & the Beanstalk" y de otros dos para la Super, "NBA Jam" y "T2 the Arcade Game", así como la llegada del "Dual Turbo", un práctico mando inalámbrico, de lo más eficaz, para Super Nintendo.

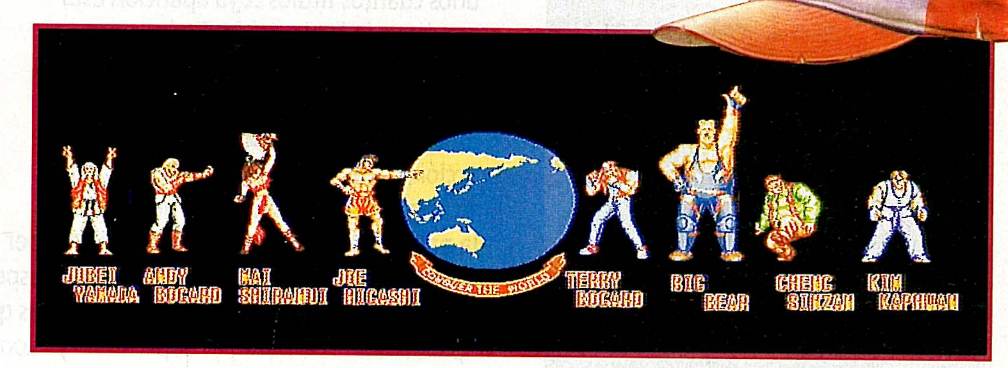
Takara lanza una nueva versión de SNK

LA FURIA JAPONESA LLEGA A LA SUPER



Fatal Fury 2, uno de los mejores juegos de lucha de Neo Geo, quizá el más destacado, ha sido convertido para Super Nintendo por la gente de Takara. Si todo va bien, semejante joya estará a mediados de año entre nosotros.





El nombre de está compañía nipona debería ser ya familiar para todos los buenos aficionados al cerebro de la bestia, porque no es la primera vez que se descuelga con una conversión de SNK para los 16 bits de Nintendo.Haciendo memoria, nos vienen a la cabeza títulos como "Art of Fighting", "Fatal Fury" (primera parte del juego que nos ocupa) e incluso "World Heroes", del que ya os dimos cumplida información en el número anterior.

Pues bien, ha llegado a nuestros oídos que, no contentos con lo hecho hasta ahora, los chicos de Takara se han atrevido con este nuevo arcade de lucha que está ya pegando fuerte en tierras japonesas. Y la verdad es que a los expertos jugones de aquel país (que los hay a montones) no les falta razón al decantarse por él, porque en esta redacción nos faltó tiempo para hacernos con el cartucho en cuestión y comprobar las excelencias del trabajo realizado.

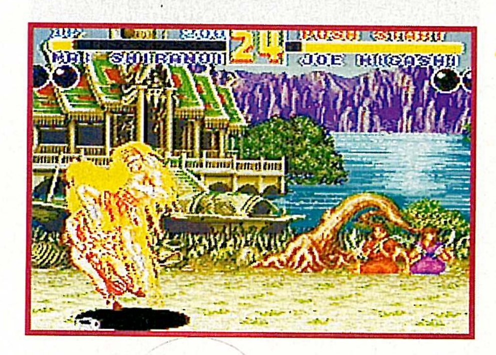
Serán 20 megas rellenos de videojuego de calidad en los que disfrutar de todo el espectáculo que nos puedan brindar los Terry Bogard, Joe Higashi, Lawrence Blood y compañía. Tres modos de juego (Historia, Versus y Torneo) y diez escenarios distintos repartidos por todo el globo con la posibilidad de escoger el que queramos jugando en el Modo Versus no son moco de pavo, pero es que a eso hay que añadirle el sobresaliente resultado obtenido en el aspecto gráfico y la sorprendente jugabilidad de que hacen gala todos los personajes.

Meted todos estos datos en una cocktelera, agitadla y tendréis en vuestras manos la mejor conversión Neo Geo-Súper que os podáis echar a los mandos.











Sunsoft prepara sus lanzamientos para el 94

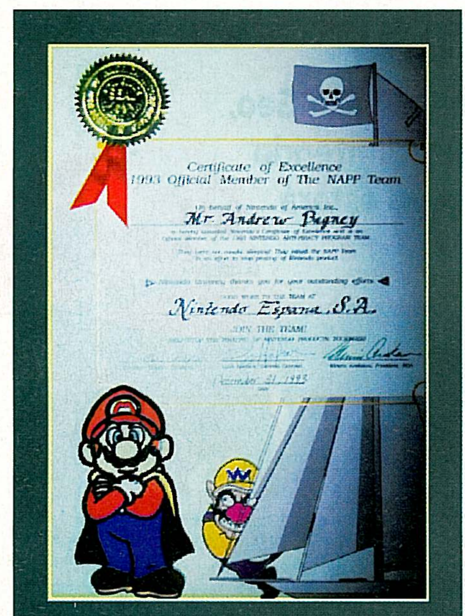
EL AÑO DEL ESPECTÁCULO


SN
PIRATES

La compañía japonesa Sunsoft tiene previsto que el año que acaba de nacer venga con un buen surtido de novedades bajo el brazo. Como muestra de lo que os decimos, allá van unos cuantos títulos cuya aparición está prevista a lo largo del 94: En lo que a Súper Nintendo se refiere, pronto verán la luz dos cartuchos de aventuras, "Bugs Bunny" y "Speedy Gonzales", otros dos de acción, "The Pirates of Dark Water" y "Kung Fu", y uno deportivo que permite la participación de hasta 5 jugadores: "Super Hocke

Siguiendo con la Súper, para marzo se espera la aventura de "Sylvester & Tweety", mientras que en aparecerán "The Death of Superman" y "Looney Tu Coloring Book". Para seguir, en mayo tendremos "G European Football" como adelanto al mundial USA' el verano, podremos disfrutar de "Porky Pig" y "Da: Christmas", para que en Julio lleguen cosas como "Z Kamikaze Squirrel" y "Aero the Acrobat 2", y en ag conformemos con" los 16 megas de "Justice League' Pero la cosa no acaba ahí, porque también hay nove para Game Boy. Concretamente, os podemos comer salida próxima de "Duffy Duck", con lo cual se completa este sabroso aunque breve repaso de lo que Sunsfot tiene en cartera.





¡Ya se lo estaban mereciendo!

NINTENDO ESPAÑA, ORGULLOSA DE SU DIPLOMA ANTIPIRATERÍA

La bonita imagen que tenéis en la foto es un diploma antipiratería. Una cosa muy seria, ya os imaginaréis,que viene a demostrar la pertenencia oficial al Nintendo Anti-Piracy Program Team (NAAP). Pues bien, en el transcurso del C.E.S. invernal de Las Vegas, representantes de Nintendo of America entregaron este diploma a Andrew Bagney, máximo responsable de Nintendo España, reconociendo así la labor llevada a cabo por esta compañía en nuestro país. Entre los firmantes del diploma está Minoru Akanawa, presindente de Nintendo America.

Nuevos mandos de Asciiware

Asciiware, compañía especializada en periféricos, pone a la venta dos mandos para Súper Nintendo con los que pretende que no haya juego que se resista a sus afortunados poseedores. El "AsciiPad", que así se llama uno de ellos, tiene un diseño anatómico extraplano y diversas opciones, entre las que se incluyen las de "Auto Turbo" y "Slow Motion", mientras que el "Super Advantage", nombre al que responde el otro, es un joystick de considerable tamaño y gran utilidad para los juegos arcade gracias a la posibilidad de ajustar la velocidad, tanto del Autofire como de la acción en general.

Ambos periféricos podréis encontrarlos en Toys'r'Us, a muy buen precio...



Un argumento súper original y un personaje loco de remate se confabulan en la última gran producción de Nintendo

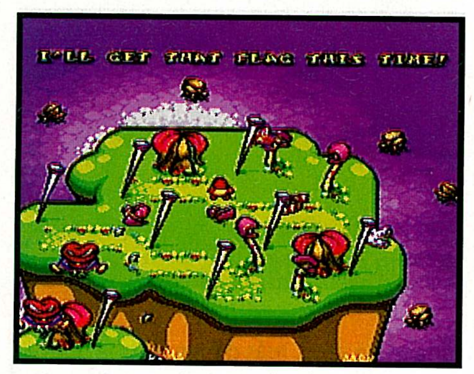


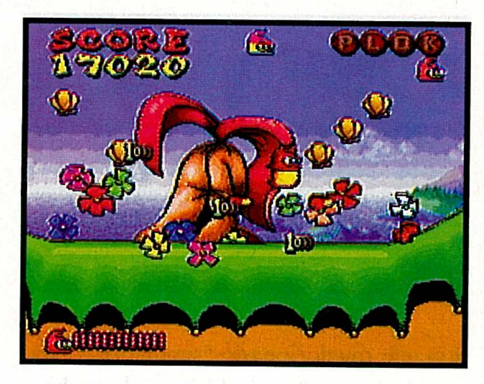
PLOK, LLEGA UN NUEVO HÉROE













¿Has pensado alguna vez qué cara pondrías si un buen día te levantaras por la mañana y vieras que tu bandera favorita ha desaparecido? Pues eso es lo que le sucedió a Plok... Ah! ¡Que tu no coleccionas banderas!, ¡qué es imposible que te la roben! Bueno, bueno, la verdad es que antes de preguntarte nada debíamos haberte presentado al último héroe de la factoría Nintendo -llegará vía Tradewest- que está a punto de aterrizar en estas tierras. Verás, ese personajillo que adora las banderas se llama Plok, es un hombre, ser o cómo quieras llamarlo, de gran corazón, elegante porte, libre espíritu y mucha marcha. Plok vive en el archipiélago de Poly-esta, pero su dirección exacta es Isla de Acrillic, donde le consideran un auténtico rey. Como te estarás imaginando, a nuestro hombre no le gustan nada las pulgas. No, la verdad es que odia las pulgas. Pero sobre todo tiene especial fobia a las pulgas ladronas. Y eso es lo que parece que ocurrió aquella mañana de Otoño, cuando se levantó. Que una pulga le había robado la bandera.

Este delirante texto es la mejor carta de presentación a un cartucho colorista, intrépido y bastante adictivo en el que su protagonista, Plok, gusta de sorprender a la masa y de paso obligarle a pasar un buen rato. Pero, ¿qué es lo que diferencia a este ser del resto de héroes que vagan por la constelación? Muy fácil, que como armas utiliza sus brazos y piernas y que es bastante posible que en algunos momentos del juego vaya caminando con el tronco. ¿Te parece poco? Bueno, pues entonces apaga el televisor y déjate embrujar por su música. Y cuando hayas oído suficiente, sal a la calle y tararea la melodía. Y si te preguntan de dónde has sacado eso, pues nada, he estado jugando con Plok, el nuevo héroe de Nintendo que allá por el mes de abril estará en mi casita. Y te quedas tan agusto, hombre.







«Turn & Burn», para amantes de la simulación

ABSOLUTE, ASI SE VUELA

Hasta ahora no era muy habitual que los simuladores y ese tipo de cartuchos digamos complicados saltaran a la escena consolera con demasiada fuerza. Es más, la verdad es que no llegaban a asomar ni siquiera el chip.Pero no os preocupéis, amigos de lo difícil, porque esa filosofía está ahora en vías de cambio. Y es que hace bien poco que llegaba a estas tierras Super Battletank 2, una genialidad de Absolute que jugaba a simular, pero que en el fondo sabía mucho de arcade. Como os podéis







imaginar, tenía a un súper tanque de protagonista y trasladaba toda la acción a un desierto, en el que amigos y enemigos se zurraban la badana.

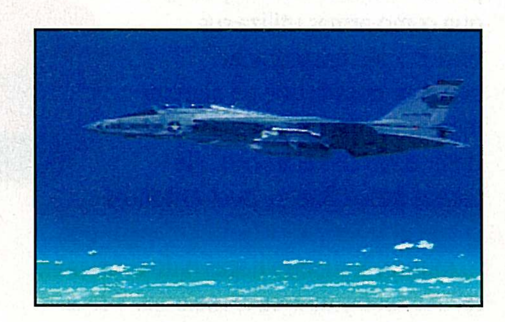
En vista de que el experimento de Absolute resultó positivo, la compañía americana apostó por un nuevo y si cabe aún más revolucionario "simulador". Esta vez el argumento se subiría por las nubes, la máquina tendría un buen par de alas y se llamaría F-14, el desierto sería el cielo y los misiles Patriot se reconvertirían a otra especie de complicado nombre. En fin, que pronto tendremos entre manos (finales de abril, más o menos) una nueva maravilla técnica llamada Turn & Burn: No Fly Zone, que nos pondrá a los mandos de un increíble y rápido F-14, que nos permitirá gozar de un buen número de misiones, de aterrizajes, de nuevas perspectivas, de sorprendentes sonidos, y



Una nueva apuesta de Absolute por la simulación se cierne sobre nuestros aéreos pads de control.









Vuelve a la Game Boy uno de sus míticos personajes

KIRBY ATACA DE NUEVO EN LA PORTÁTIL DE NINTENDO



Que este bichito calvo y comilón llegaría lejos, lo sabíamos todos. Kirby ya ha confirmado sus habilidades y su buen hacer. Ahora, de la mano de Nintendo, se enfrenta a un nuevo reto en "Kirby's Pinball Land" para Game Boy.

Más o menos hacia el mes de Abril, podréis disfrutar de este cartucho en el que Kirby deja de lado su descomunal apetito para convertirse en una bola de pinball. De esta forma afrontará con alegría los retos y dificultades que encuentre a su paso por las distintas mesas que componen el juego.

Con unos gráficos sencillos pero muy efectistas, un suave scroll -característica imprescindible para este tipo de cartuchos- y unas agradables melodías, se ha creado un juego super adictivo, que derrochará tanta simpatía como su protagonista.

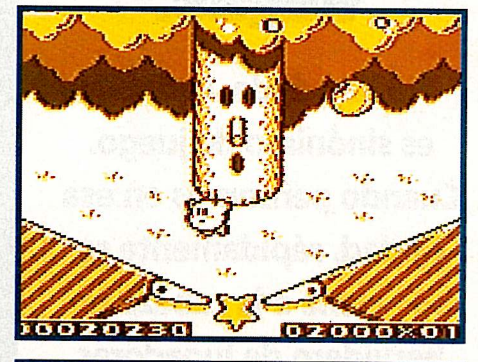
En principio, podréis elegir entre tres configuraciones de mesa diferentes: Wispy, Kracko y Poppy, en cada una de las cuales encontraréis enemigos, fases secretas y todo tipo de obstáculos.

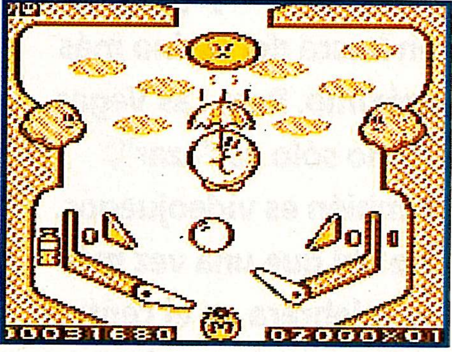
Por supuesto, se ha conjugado la línea habitual de los juegos protagonizados por Kirby con los más clásicos pinballs.

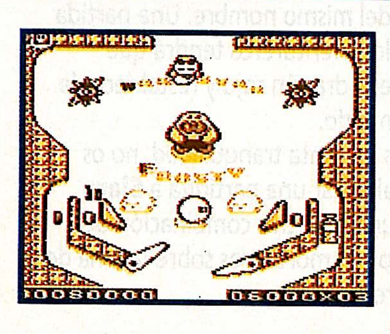
De momento, os adelantamos que lo distribuirá Nintendo España y que se tratará de un "2 megas" capaz de poner a prueba vuestra habilidad a golpe de flipper de una manera de lo más adictiva y con una jugabilidad pasmosa.

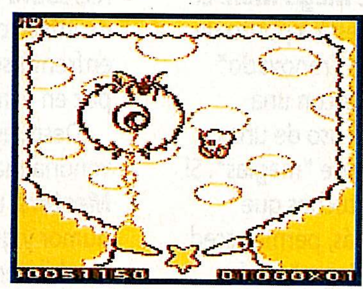
Permaneced atentos a las pantallas verdes de vuestras Game Boy porque este orondo personajillo llegará muy pronto dispuesto a provocar las delicias de todos los públicos.

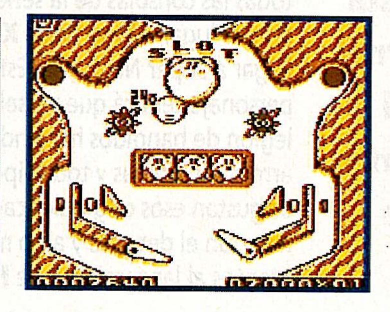
Las "máquinas del millón" se ponen a disposición de Kirby para crear un cartucho en el que la diversión estará servida.

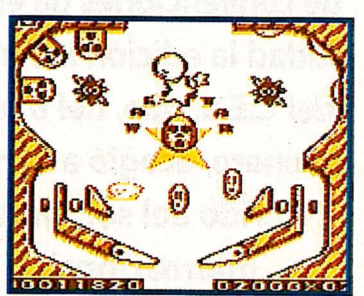














¡QUE NO PAREN LAS MÁQUINAS!

Primer vistazo a la feria de Las Vegas.

No hay duda. Las Vegas es sinónimo de juego. Cuando pensamos en esa ciudad, rápidamente se nos viene a la cabeza un hervidero de jugadores en busca del casino más próximo. Pero Las Vegas no sólo es "azar", también es videojuegos. De ahí que una vez más se celebrara en el centro de convenciones de esta ciudad la edición invernal del C.E.S. que, del 6 al 9 de enero, acogió a lo más florido del software internacional.



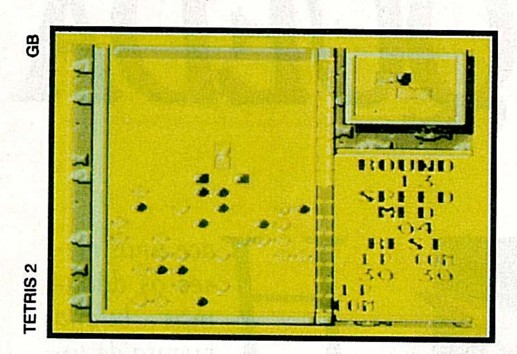
De entrada a la feria, nuestro recorrido se vio amenizado por la presencia de unas chicas disfrazadas a lo **Street Fighter**. Ellas nos dieron la bienvenida al asombroso stand de Capcom, donde pudimos conocer las próximas entregas en todas las consolas de la serie **Mega Man**. En primer lugar, **Mega Man X** está a punto de llegar a Super Nintendo. Este "renovado" personaje tendrá que vérselas con una legión de bandidos haciendo uso de unas armas mejoradas y todo tipo de "magias". Si os gustan esos originales cartuchos que mezclan el deporte y algo más, permaneced atentos al lanzamiento de **Mega Man's Soccer** para Super Nintendo, donde nuestro cibernético amigo deberá hacer frente a una banda de futbolistas mecánicos.

Para otro tipo de jugadores, Capcom tiene preparado **King of the Dragons**, un sensacional juego de rol basado en la recreativa del mismo nombre. Una partida de intrépidos aventureros tendrá que enfrentarse al dragón rojo y restablecer la paz en el mundo.

Después de tanta tranquilidad, no os vendría mal echar una partidita a **Slam Masters**, una atractiva combinación de humor y golpes mortíferos sobre la lona del cuadrilátero.



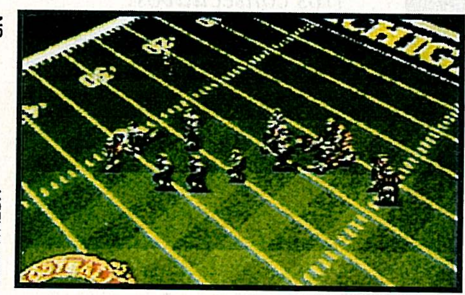
La saga Mega Man promete continuar su estirpe con una serie de cartuchos para la Super muy, pero muy bien pensados. Capcom empezará con Mega Man X e inmediatamente después lanzará un atípico y muy divertido cartucho de soccer.



Fiel a su nombre, Absolute Entertainment no conoce el término medio en lo que a diversión se refiere. En esta línea se incluye **Rise of the Robots**, una descomunal batalla cibernética diseñada en base a una técnica revolucionaria que os va a dejar con la boca abierta.

Otra de las compañías a las que no hay que perder de vista, especialmente después de deleitarnos con Bubsy, es Accolade, que ahora nos invita a emprender una "meteórica" carrera con **Speed Racer** para Super Nintendo. Y







hablando de un lindo gatito, nos ha parecido oír unos maullidos de jugabilidad en Super Nintendo con **Bubsy the Bobcat 2**, o un alocado minino tratando de salvar al mundo.

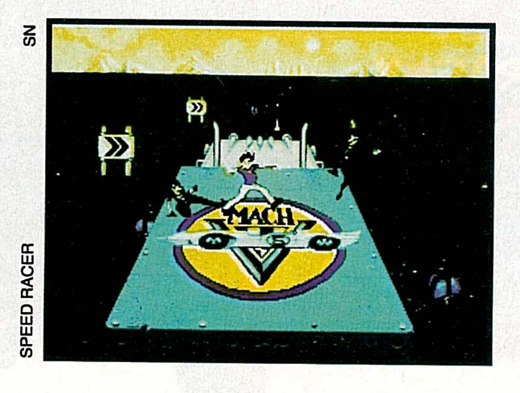
Gigantesca diversión

Y, finalmente, hablemos de lo que nos tiene reservado Nintendo. Para empezar, debemos decir que el **Project Reality**

Nintendo ocupó un espacio de lujo en el C.E.S. de Las Vegas. Y desde allí se encargó de enseñarnos su "Project Reality"-montado en un entorno Silicon Graphics-, sus juegos con FX, sus cartuchos en Game Boy y N.E.S. Una pasada.

sigue su marcha imparable hacia el mercado de las consolas, aunque todavía **continúa la incertidumbre sobre si llevará o no reproductor de CD**. Por cierto, pretenden lanzarlo al precio de 250 dólares (unas 30.000 pts).

Después pudimos notar la presencia de dos juegos realmente divertidos: **Tetris 2** y **Kirby's T-Shot**, ambos para Game Boy.

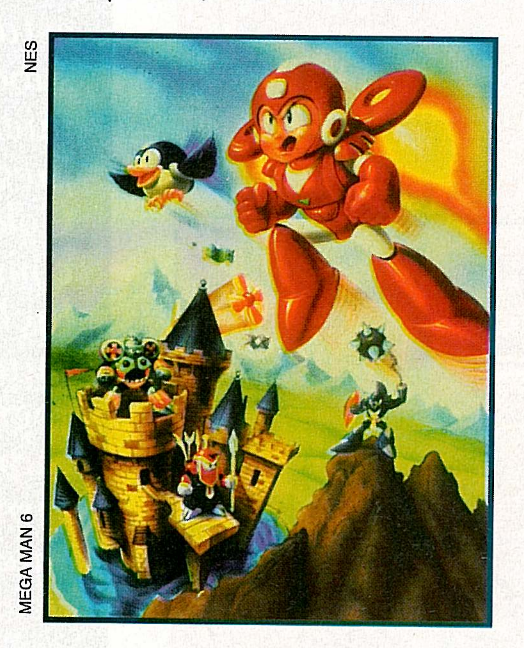




Y dando un salto de gigante a la nueva ola de videojuegos, nos situamos en **Stunt Racer FX**, y su chip Super FX de segunda generación por bandera. Un cartucho de coches, velocidad, tres dimensiones y...

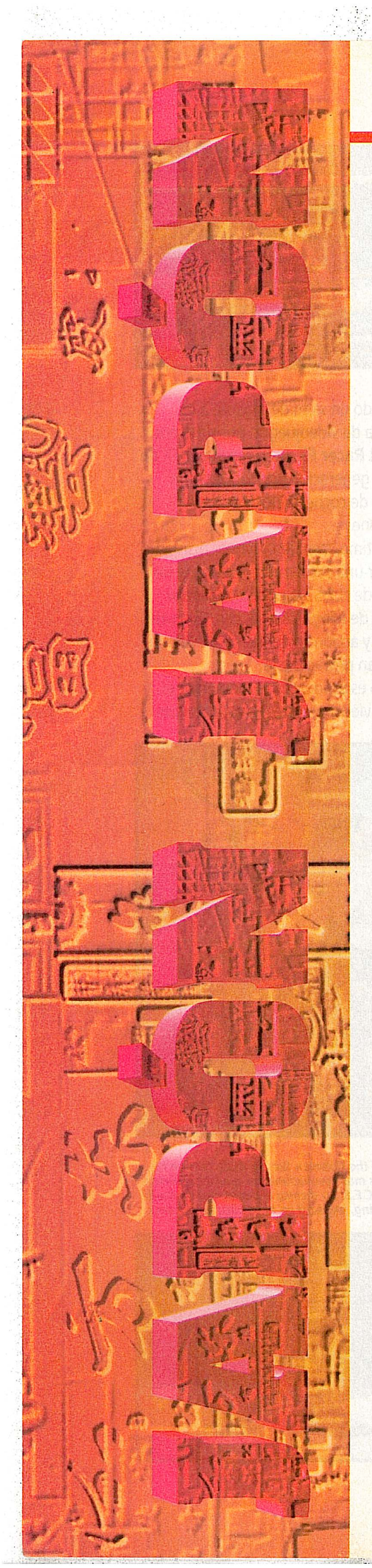
Por último, también tuvimos ocasión de recibir una excelente noticia para los usuarios de N.E.S.: la próxima salida al mercado de **Mega Man 6**, con 16 niveles de lucha y acción con el héroe de titanio como gran protagonista.

Y esto es todo... por el momento, el mes que viene, el resto. Hasta entonces.



«Rise of the Robots» fue sin duda uno de los cartuchos más revolucionarios que se pudieron ver en el C.E.S. Su técnica especial, denominada Ray Tracing, impactó en el público americano.





DRAGON BALL Z 2: VUELVE EL HÉROE DISPUESTO A ROMPER

TODO CAMBIA, GOKU SE QUEDA

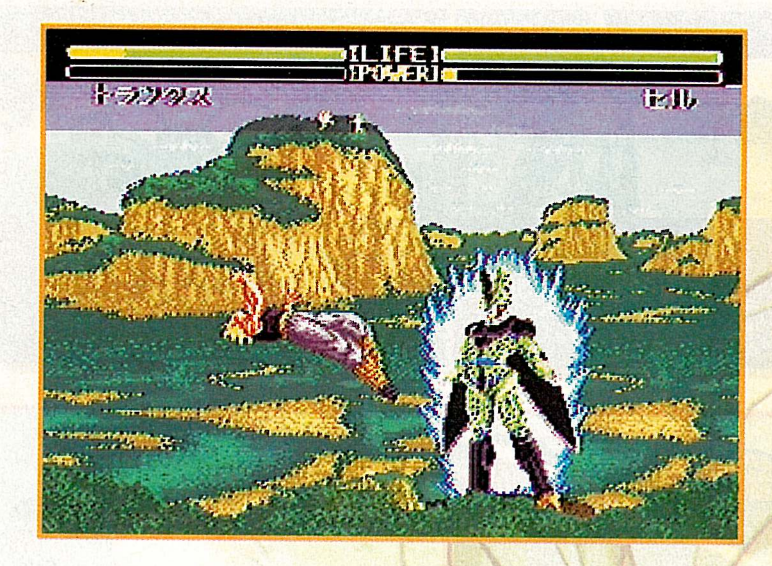
Cuando todavía estamos saboreando las mieles de un juego genial, Son Goku y sus compañeros de lucha están a punto de regresar a Super Nintendo con nuevas dosis de acción, fuerza y espectacularidad.

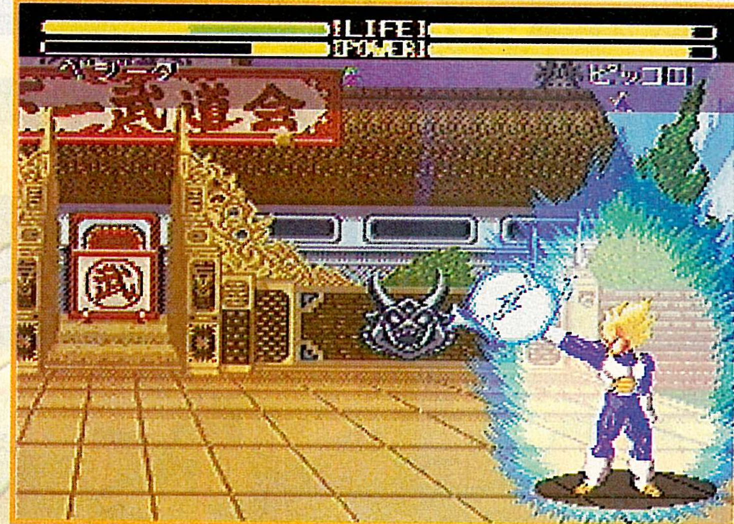
DRAGON BALL Z
超武闘伝2
©バードスタジオ/集英社
フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1993

Hace unos meses os dábamos buena cuenta de todo lo relacionado con "Dragon Ball Z", un cartucho de pura cepa oriental basado en la exitosa serie de dibujos animados del mismo nombre que tanto furor está causando en nuestro país.

A estas alturas todo el mundo sabe que en el anterior cartucho protagonizado por Goku y compañía se esconde un espectacular juego de lucha "one-on-one" de esos en los que no parece haber espacio suficiente para dos personajes en pantalla, y no queda ya nadie que no tenga asumido que uno de esos dos personajes va a salir de ella tras una serie de mamporros consecutivos.

Hasta aquí, la nueva incursión de Goku no aporta nada nuevo para los "dragonmaniacos", pero seguid leyendo, que os váis a enterar de lo que es capaz una mente calenturienta cuando habita en un lu-





gar llamado Japón.

La voracidad de los insaciables del manga no conoce límites en el país nipón, y eso no puede más que significar cosas buenas para el mundo del videojuego. "Dragon Ball Z" también arrasa por aquellos lares (¡faltaría más!), así que no es de extrañar que a medida que la serie avanza en su desarrollo, el juego que va de su mano vaya actualizándose también.

¿Os dáis cuenta de lo que esto quiere decir? Pues muy fácil. Significa "Dragon Ball Z 2". Significa que os abrochéis los cinturones, porque empieza el espectáculo.

LAS NOVEDADES Y LO DE SIEMPRE

Para empezar, os diremos que en esta segunda parte se mantienen los tres modos de juego: Modo Historia, Modo Versus y Modo Torneo, pero, como era de esperar, con notables diferencias a la hora de calentar los puños.

La primera de ellas hace referencia a los protagonistas del juego, que han decidio invitar a tres personajes más para que se unan a la fiesta. ¿Sus nombres?, pues como el cartucho lo hemos traído calentito desde tierras niponas y nuestras clases de japonés no van lo suficientemente avanzadas, mucho nos tememos que no os lo podemos decir (pero tened un poco de paciencia porque seguramente no tardarán en aparecer en la serie televisiva).

Lo que sí os podemos contar es que la chica de la melena pelirroja, el enano azulado y el gigantón verde no parecen llevarse muy bien con nuestros amigos Son Goku y Son Gohanda, así que mucho cuidadito con ellos si jugando en el Modo Historia se cruzan en vuestro camino.

Y ya que estamos hablando del Modo Historia, allá va otro de los cambios que nos depara "Dragon Ball Z 2": como queriendo hacer honor a su nombre, esta forma de juego presenta, entre combate y combate, larguísimas parrafadas acompañadas de diferentes animaciones que ayudan notablemente a ponerle al videojuego todo el dramatismo de que hace gala la serie televisiva.

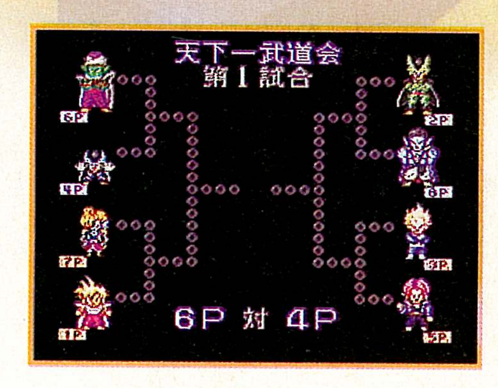
En definitiva, que los creadores han sacado a pasear la vena teatral y eso se refleja claramente en el desarrollo de las partidas.

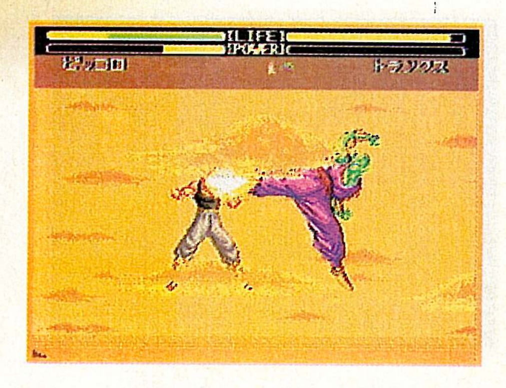
Durante el próximo mes de Abril hará su aparición en el mercado la segunda parte de uno de los juegos más atractivos de todos los tiempos.

LOS COMBATES

Ya metidos en el ajo, todos sabréis que una de las características principales de la primera parte de este juego era la pantalla partida (Split Screen) que aparecía cuando los luchado-



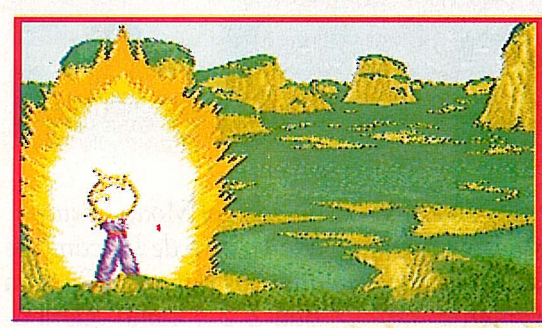




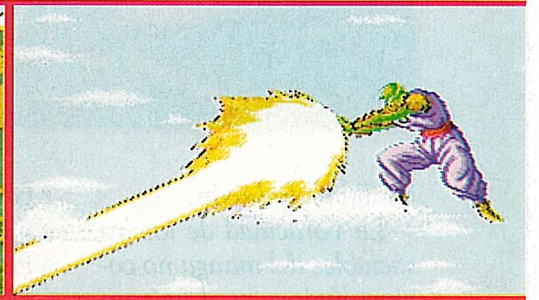












res se alejaban, tanto horizontal como verticalmente. Pues bien, esa cualidad se mantiene, pero se han introducido algunas modificaciones: una de ellas es la de los indicadores de situación de los combatientes, que han pasado de ser meros puntos a reflejar a la perfección la figura de cada personaje y el golpe que está ejecutanto en cada momento.

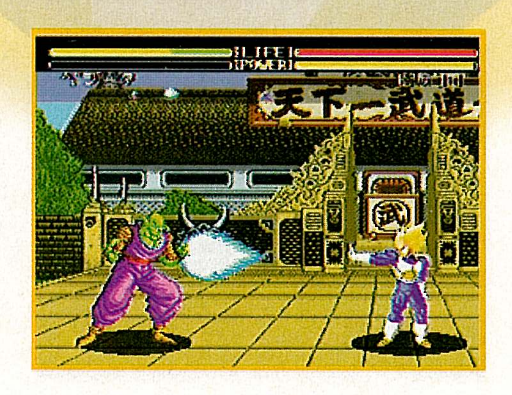
La otra novedad hace referencia a la posibilidad de desplazarse por el escenario, porque hasta ahora sabíamos de la capacidad de Son Goku, Picolo, Vegeta y los demás para subirse a las nubes sin más que pulsar el botón X. Pero esta segunda parte nos permite descubrir algo nuevo: existen escenarios en los que los protagonistas pueden sumergirse bajo el agua del mar y otro tipo de sorpresas más.

Suponemos que os estaréis preguntando por las magias de cada personaje, ¿a que sí? Bien, en este aspecto se mantiene la línea anterior, es decir, que cada uno tiene su gama de golpes especiales. Sin embargo, y para no decepcionar a los fans de la Bola de Dragón, se ha añadido un mayor toque de espectacularidad, que se pone de manifiesto en una acción en concreto: no es raro que, durante los combates en el Modo Historia, cuando lanzamos un rayo nuestro contrincante no sólo nos lo pare, sino que nos lance otro como contraataque, produciéndose así un brutal choque de magias de desenlace imprevisible.

Por último, y como delicioso postre, una sorpresa final. Cuando en la primera parte de "Dragon Ball Z" queríamos que los personajes se convirtiesen en Súper Guerreros, teníamos que introducir un truco antes de comenzar a jugar. Ahora ya no tendremos que hacer complicadas combinaciones de botones, ni nada parecido. No hay más truco que elegir el Modo Versus y ya tendremos acceso a la condición "Súper" de los luchadores. ¿A que no está nada mal?

Nuevos personajes, nuevas magias, más poderes... Dragon Ball Z 2 será una perfecta segunda parte.

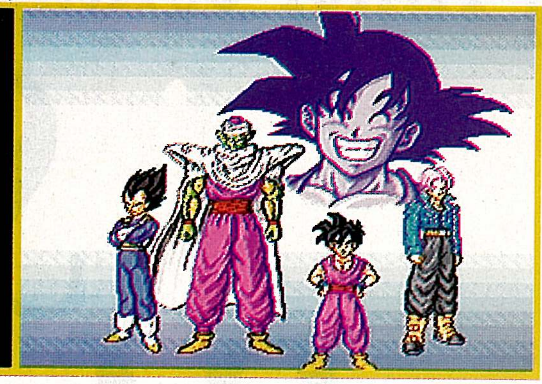


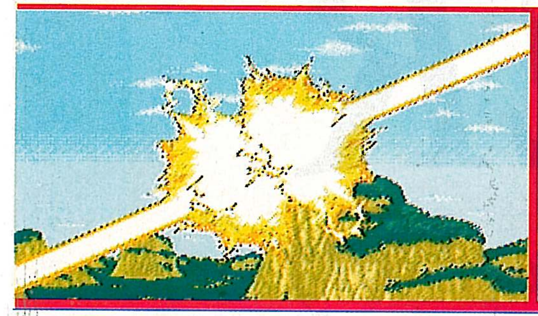














MODO HISTORIA:
CUÉNTAME UN CUENTO

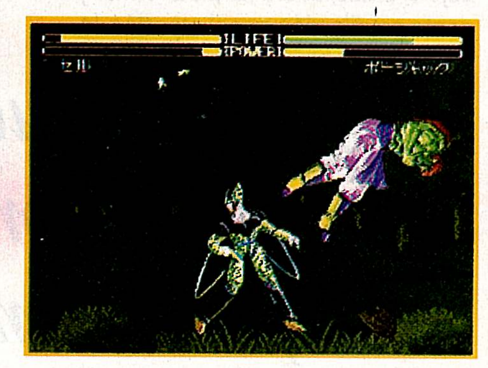
CHOQUE DE MAGIAS

NUEVOS PERSONAJES









SKY BLAZER

Empieza una nueva era Sony

Que Sky Blazer será el revulsivo más oportuno a las últimas actuaciones de Sony es algo que sus programadores debieron comprender desde el principio. Y que Sony no podía seguir lanzando [illegible]es es también algo que los mis[illegible] chicos entendieron desde el primer boceto. Por eso se conjuraron para lanzarun cartucho como Dios manda, subido de color, divertido, impresionante, muy técnico y hasta mágico al fin, en el que se notara cómo hace las cosas una gran compañía.

Ahora, «Sky Blazer» es casi un hecho. Y la excelsa Sony, convencida de que lo que tiene entre manos es un plato de gusto, nos lo ha enseñado orgullosa. Lo que hemos visto lleva el estilo de Psygnosis bajo el brazo, adora las plataformas y siente predilección por el espectáculo.



Un gran cartucho de plataformas que apuesta muy fuerte por la magia de su argumento y el inesperado encuentro de su calidad técnica.

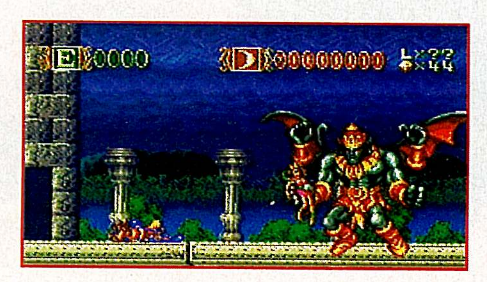


Ya era hora. Parece que por fin Sony se ha dado cuenta de que no iba por el mejor camino y ha decidido apostar por la calidad frente al nombre y por la magia, frente a la violencia.



Veréis, la cosa irá de magos, diablos, guerras y esas cosas. Su argumento nos situará en una tierra confusa, harta ya de las luchas entre las huestes de Ashura, el diablo, y los creativos del Panteón Místico, e incapaz de hacer nada por evitarlo. Un mago de nombre Sky Lord será el encargado de poner las cosas en su sitio. Acabará con Ashura y dejará pasar la luz de la razón por todo el reino. Pero pasarán lo siglos y, como bien dicen los sabios, la historia siempre se repetirá. Un error, un sólo error de un aprendiz de mago, sería suficiente para despertar al demonio. Con Ashura de nuevo en guardia, los descendientes del Panteón tendrían los días contados. Sólo tú, heredero de las artes de Sky Lord, serás capaz de hacer frente al maligno con las suficientes garantías como para vencer.

Si te ha conmovido la historia, haz el favor de no perderte su transformación a pantalla, porque lo cierto es que merecerá la pena. Además, estará en la calle antes de lo que te piensas.



Alan Becker, productor de Sony

"SKY BLAZER ES SENCILLO, DIVERTIDO E INNOVADOR"

Alan Becker, productor de un cartucho tan prometedor como Sky Blazer, nos explica las características fundamentales del juego, en el transcusro de una charla mantenida con nuestro corresponsal en el Reino Unido, Derek de la Fuente.

NINTENDO ACCION: **Denos su opinión sobre el juego**

ALAN BECKER: Su protagonista se llama Sky y se puede considerar básicamente una aventura fantástica interactiva. La idea básica consiste en resolver problemas estratégicos, pero no se ha planteado una serie concreta de acertijos. Por ejemplo, cada uno de los jefes de fin de fase actúa de una manera determinada, y esto hay que tenerlo en cuenta para derrotarles. También hay muchos enemigos (y desafíos) por el camino, en forma de simples obstáculos que habrá que eliminar para seguir adelante.

Supongo que el juego se puede considerar una mezcla de Young Merlin y Fairy Tale Adventure. Trata acerca de un brujo joven que descubre sus propios poderes, fuerza y crecimiento.

N.A.: **¿Cuánta gente intervino en la programación de este juego?**

A.B: No mucha, Sky Blazer necesitó un programador, 2 grafistas y un músico. Pese a todo, se trata de un juego sencillo y divertido que recoge ideas interesantes. Muy completo en gráficos y sonido.

N.A.: **El equipo es el mismo que creó Hook, ¿verdad?**

A.B.: Pues sí. Sky Blazer se diseñó en japón, al igual que Hook y con las mismas personas. Ahora ya, por fin, disponemos de unos cuantos programadores en Inglaterra, pero en general seguimos consultando con Japón. Nuestra filial se llama CGS Imagesoft.

N.A.: **¿En qué medida creéis que habéis aprovechado el potencial de Super Nintendo con este juego, Sky Blazer?**

A.B.: Creo que hemos aprovechado bastante bien las posibilidades de esa máquina, pero lo más importante es el juego, sin él no tendríamos nada.





• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: SIMUL/ARCADE
• Compañía: ABSOLUTE • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 16 • En la calle: FEBRERO - MARZO

SUPER BATTLETANK 2

Al estilo CNN

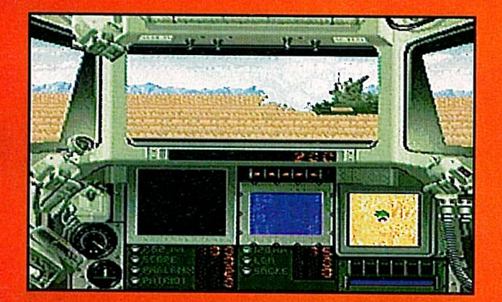
Si os tuviera que contar cómo nos divertíamos en las aireadas tardes de Kuwait, llenaría unos cuantos folios, ¡que digo folios!, LIBROS. Así que prefiero no mentarlo. Pero si la necesidad me obligara a llenaros de conocimientos sobre mis trasiegos bélicos en el desierto, creo que no pasaría de una preview. Y como eso es lo que me están pidiendo estos chicos de la Acción, pues vamos a ver qué tal sale.

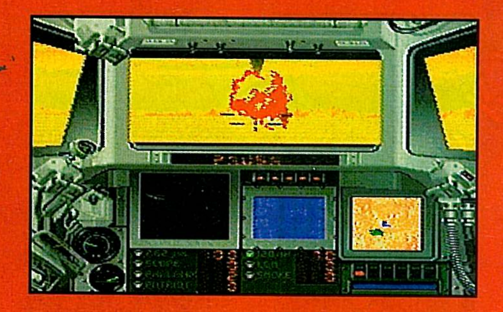


Aquella mañana fue especialmente delicada. El alto mando nos comunicó que las fuerzas enemigas habían violado el acuerdo de neutralidad de la "Zona Alta" y que amenazaban con desplazar las fronteras prefijadas hace menos de un mes -¡como es desierto!, ¿qué más da?-. El comunicado recogía también el expreso deseo de que mi pobre persona (ahora soy un espigado coronel) volviera a aposentar su trasero en mi antiguo medio de locomoción, llámase gran tanque M1A2 (63 toneladas de peso y hasta 42 millas por hora de velocidad punta), y a marchar como un descosido estratega sobre los deshechos de mil arenas movedizas.

En aquel tiempo era bastante obediente, así que no me inmuté lo más mínimo cuando oí la orden. Sólo acepté el mandato y salí disparado a la sala de mando donde, en








teoría, se me daría alguna instrucción más concreta.

Para cuando llegué al recinto ya no había nadie: posiblemente era la hora de comer. Y sólo acerté a ver una gran máquina sobre la que leí Super Nintendo, y unos papeles escritos en español. Lo de la Super me vino muy bien en mis experiencias posteriores. Lo de los papeles me salvó la vida, porque yo no sé inglés.

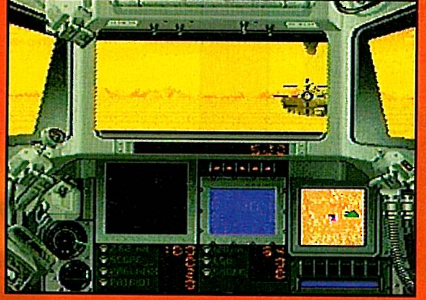
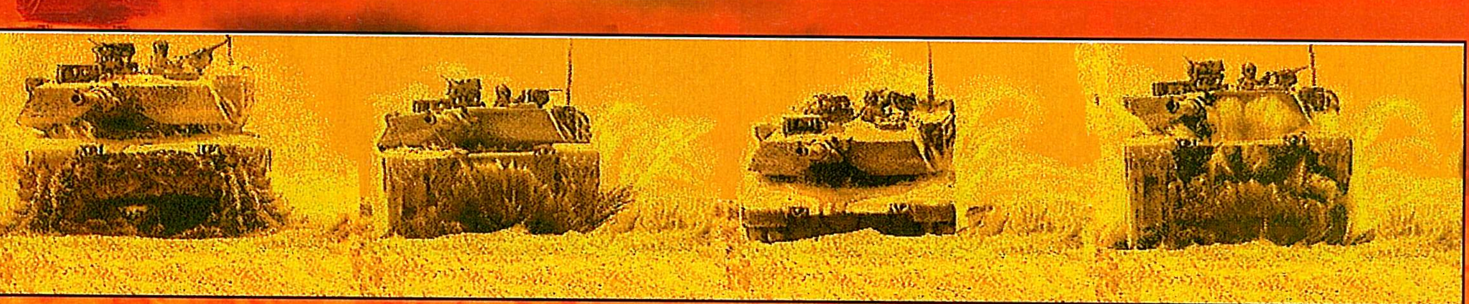
Cosas pasadas aparte, rápidamente me sumergí en los papeles. Eran misiones. Muchas misiones que se resumían en datos: 16 fases (cuyo contenido no conocería hasta el mismo momento de la partida); tres momentos del día para neutralizar al

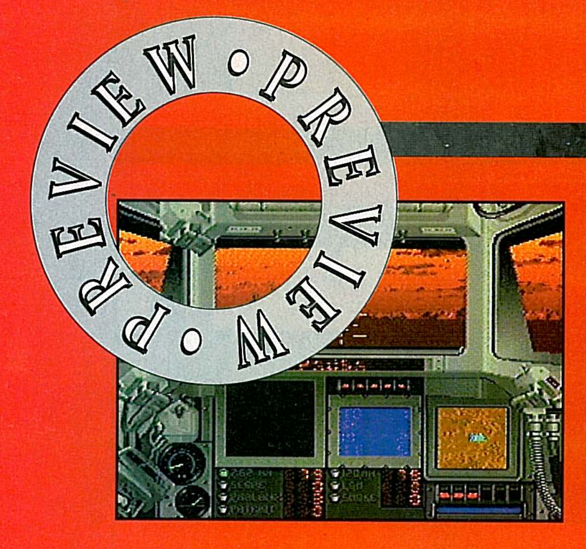
Si no os suena de nada, ya podéis ir apuntando el nombre. Se llama Absolute, es su primer cartucho en nuestras fronteras, sabe mucho de estrategia aliada con arcade y lo suyo, eso salta a la vista, es la devoción por lo perfecto.

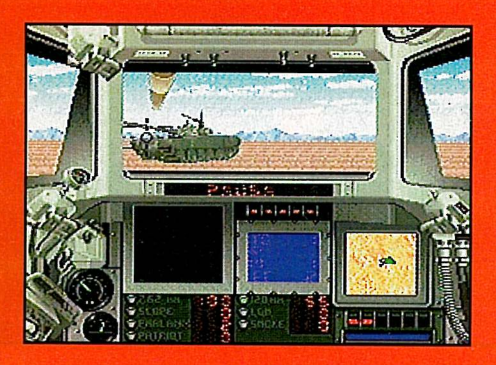
"nemigo" (que es lo mismo que "versario" o "trincante"): mañanita temprano, atardecer y noche cerrada; un enorme radar en el que podía localizar a los chicos de antes; hasta cinco tipos de armas ofensivas y tres defensivas... Estaba compensado, seguro.

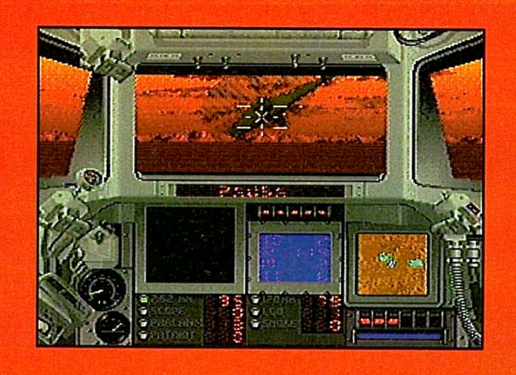
Con tanques y a lo loco

Con el ímpetu de un niño pequeño cuando le regalan un Scalextric, me subí al aparato. ¡Y qué gozada! Cuando miré hacia el panel de mandos y luego vistazo posterior al cristal delantero, me di cuenta de que todo estaba absolutamente digitalizado: desde la arena al paisaje pasando por los aviones, helicópteros, "patriots" y en fin, así hasta 8 tipos distintos de enemigos que querían zurrarme la badana. Con un toque de fuerza mental y otro de la física, conseguí calmarme. El de la física es que me propiné un pequeño golpe al entrar al tanque. El de la mental es que todavía no sabía cómo debía manejar al monstruo. ¡Tranquilo, majete! El mando era sencillo, y aunque debía utilizar todos los botones, la







A los mandos de un fornido tanque americano nos introduciremos en el ambiente bélico postgolfo. Una mera excusa para sorprendernos con las dotes de esta compañía.



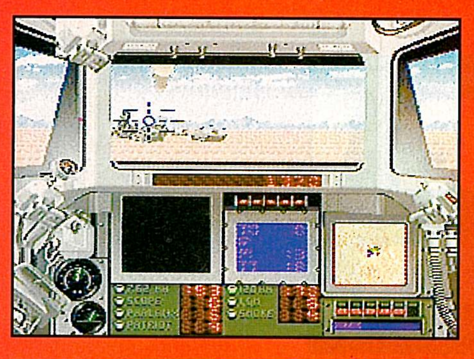
Un tanque dañado es un tanque muerto. Así que, cada vez que necesites apoyo y algo de comida, acude a la base más cercana. Pero no busques mucho, que sólo están en las misiones más complicadas.

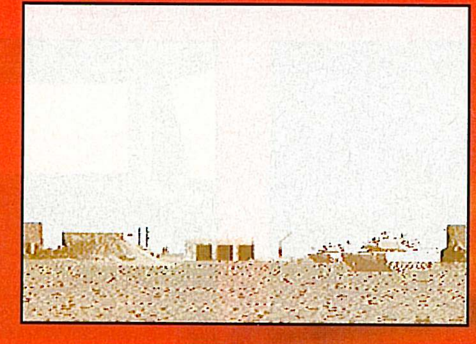
verdad es que pronto me hice con el cacharro. Había un botón para avanzar, otros para fijar la mira, otros para maniobrar el tanque, más para definir el arma que quería empuñar...

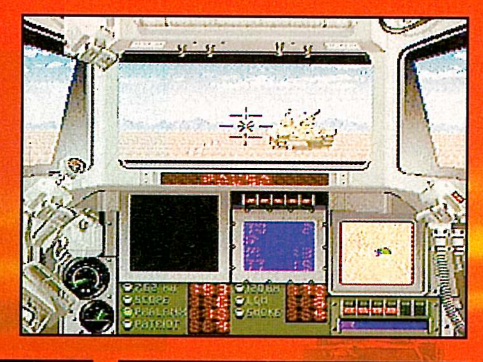
Mi situación era tal que un simulador con todas las de la ley. Tenía acceso a un suculento cuadro de control y a todo un paisaje rocambolesco, de frente y enrejado en una especie de rectángulo enorme. Ya me iba situando.

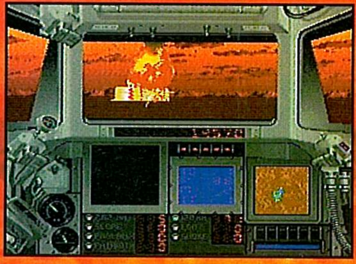
Presioné el botón amarillo y leí las coordenadas del mapa. Me dirigí al primer objetivo tratando de esquivar los cientos de campos de minas y me puse frente al Helicóptero Soviet Mi-24. Era resbaladizo, el muy..., pero al final conseguí hacerle frente y, gracias a mi "Phalanx" de alta velocidad, bastó un sólo impacto para hacerlo caer. Glorioso. Aquello me animó y me metió tanto en la misión que acabé con todo tanque, jeep o bicho viviente.

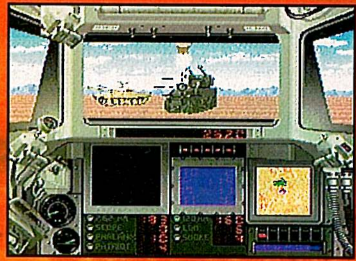
Cansado, pero con la pupila bien abierta, observé un nuevo objetivo en el radar. Raudo me lancé a la correspondiente zona y, tachán, la pantalla se puso en negro y, como el que no quiere la cosa, me vi atrapado entre unas baterías antiaéreas que, por un lado controlaban el espacio aéreo y por otro el terrenal. Cientos de aviones, helicópteros, camiones y armas volaban por el cielo sin







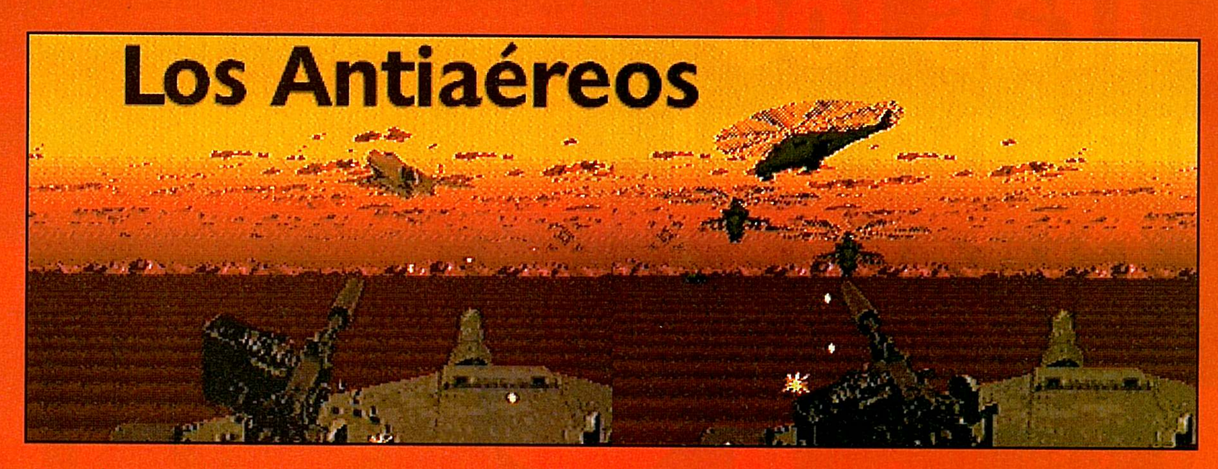








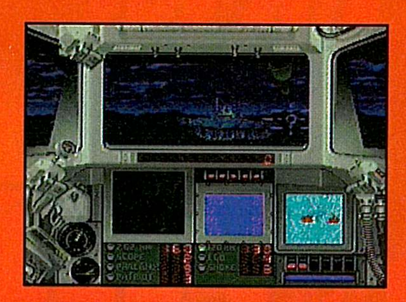
Los Antiaéreos



Constituyen el objetivo final y no, la verdad es que no son un plato de gusto. Me las vi y me las deseé para eliminar a la tropa, pero debo reconocer que fue todo un espectáculo.

que ni una sola se resistiera a mi puntería. ¡Vaya descarga de adrenalina, chicos! Y no, no tenía bebida refrescante alguna ni en el cuerpo ni cerca de él. Quería morir, pero «Super Battletank» me invitó a renovar mi partidita y uno, que al fin y al cabo lo que quiere es jugar, no pudo negarse.

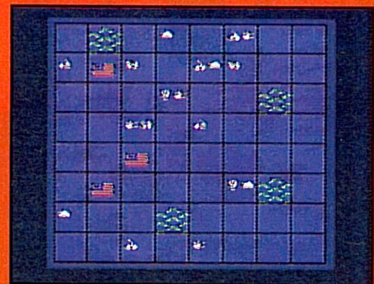
No es el fin, pero sí una despedida. El mes que viene seguiré contando historias. Pero serán de las nocturnas, y nada, nada, de guerra.



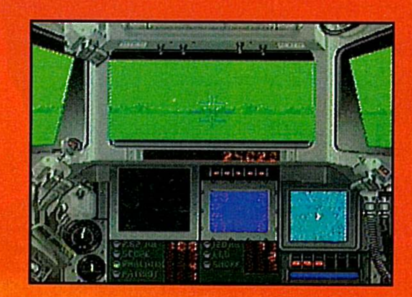


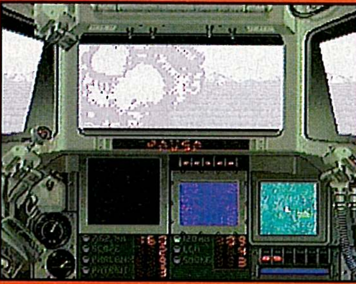
Hay un total de 16 misiones en el juego. Y hasta tres momentos del día para ejecutarlas.





El radar será imprescindible para salir airoso de cada misión. Señala los objetivos y las bases amigas.





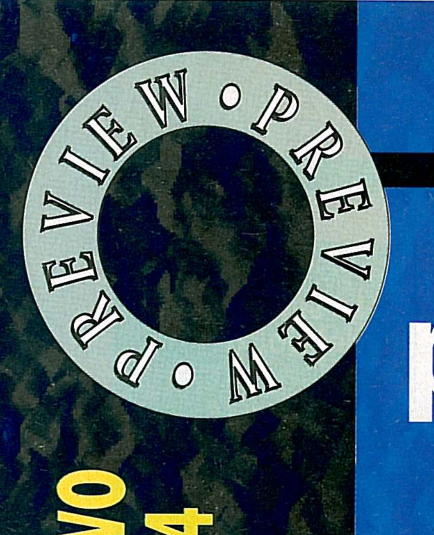
Las explosiones y otros detalles más o menos bélicos han sido tratados de una forma magistral.

La secuela del Golfo

Tan "sólo" 8 megas, pero bien cargados de escenarios digitalizados, misiones nocturnas y batallas reales ofrecía «Super Battletank: War in the Gulf», la primera apuesta de Absolute por lo bélico. Diseñado por Garry Kitchen, el primer cañonazo mezcla simulador/arcade con M1A2 "made in Absolute" tuvo un relativo éxito en nuestro país.

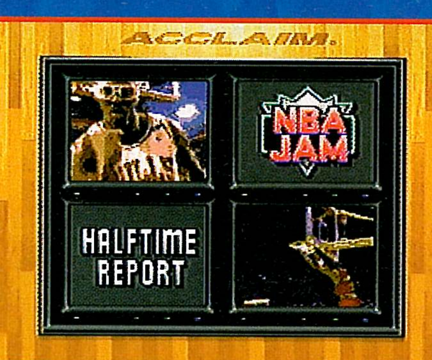
Este clásico (salió en 1991 en USA) aprovechaba el tirón del Golfo, el Oso y la Tormenta del Desierto, y tenía un buen montón de cosas que ofrecer. Sobre todo realismo y más que nada innovación. Porque Mr. Kitchen introdujo detalles tan supremos que a muchos, incluido el Nintendo Power americano, les indujo a pensar si lo que tenían delante era una Super o la mismísima CNN.

En «Battletank 2» echaréis de menos el conflicto real, pero no os preocupéis, la ficción, cuando es perfecta, puede llegar a ser muy real.



• Consola: **SUPER NINTENDO**
• Compañía: **ACCLAIM**
• Megas: **16**
• Tipo de Juego: **DEPORTIVO**
• Nº de Jugadores: **de 1 a 4**
• En la calle: **MARZO**

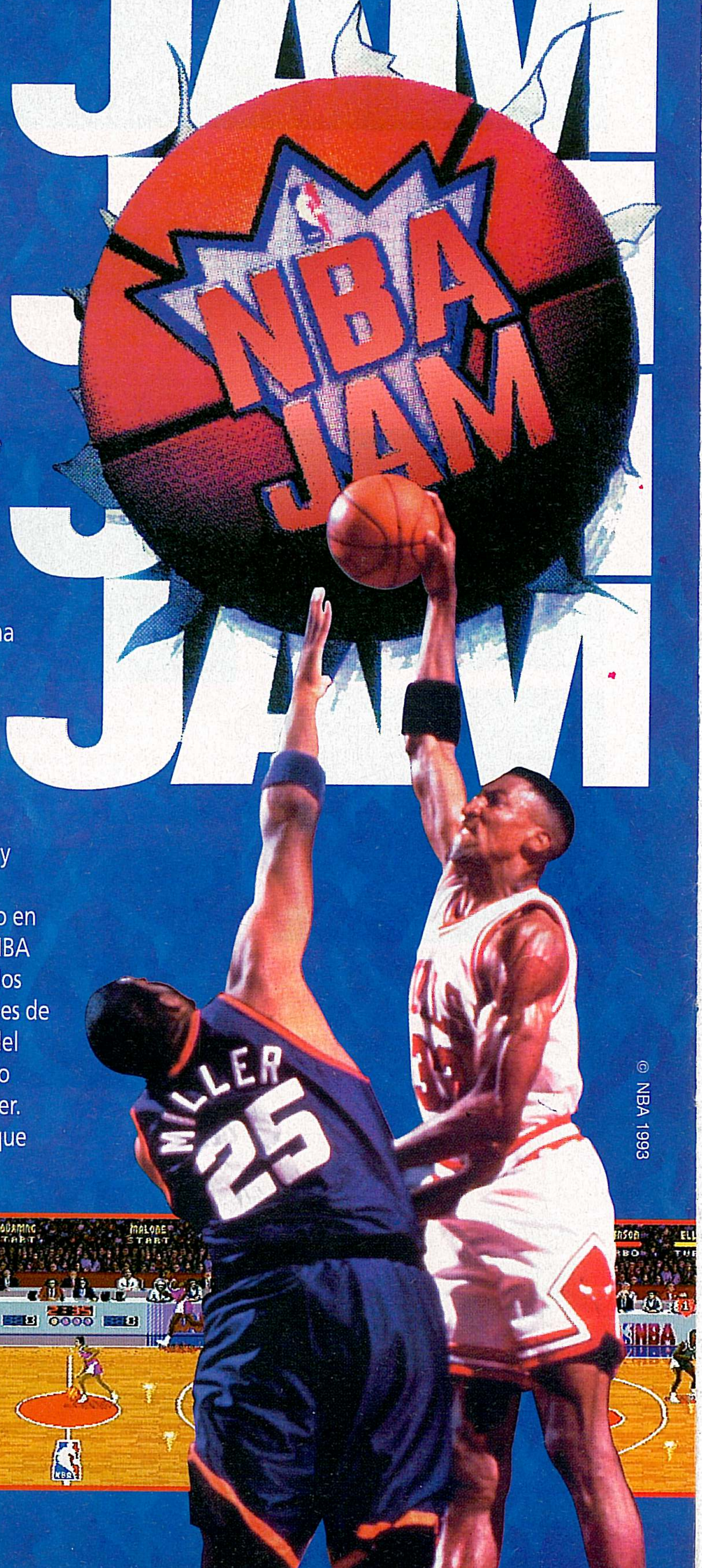
Tras los pasos del Gigante

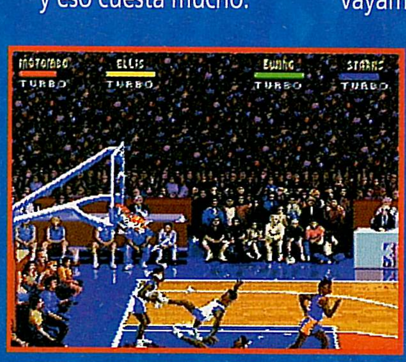


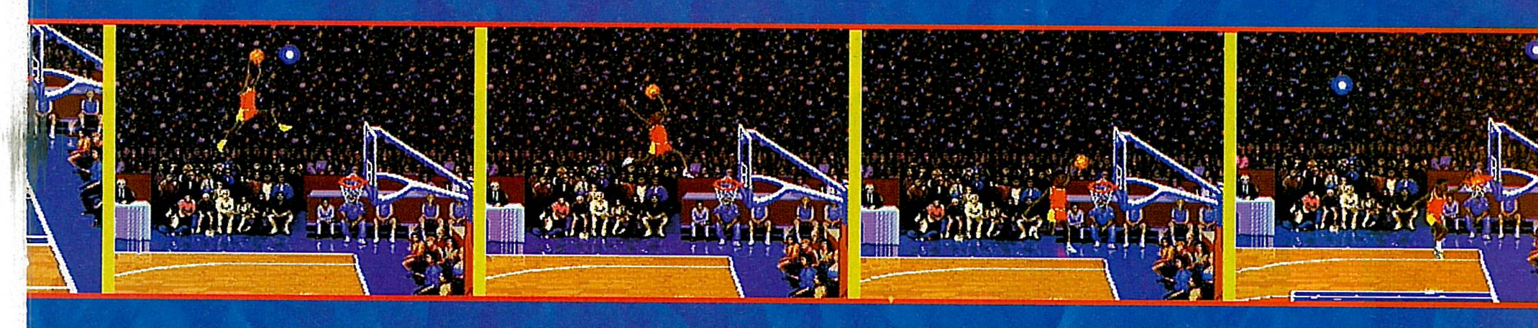
De unos años a esta parte, la NBA, la que dicen mejor liga de basket del mundo, ha cobrado un auge inusitado en nuestro país. Tanto que, sin temor a falsedades o equivocaciones, podemos afirmar que más de uno de vosotros ha soñado algún día con emular los saltos y mates de gente como Charles Barkley, Shaquille O'Neal o David Robinson. Sin embargo, puestos a intentar hacer lo mismo que estos "angelitos", la mayoría os habréis topado con que para alcanzar el aro casi tenéis que tomar una avioneta: y eso cuesta mucho.

¿Que acuento de qué viene todo esto? Pues a la próxima aparición de un juego que permitirá que todo aquel mortal con una altura más o menos moderada pueda comprobar lo que se siente cuando un cuerpo de más de dos metros se eleva sobre el suelo y machaca el aro sin remisión. El cartucho en cuestión se llama "NBA Jam" y será uno de los máximos responsables de que el espectáculo del baloncesto en estado puro llegue a la Super.

Estáis deseando que vayamos al grano,





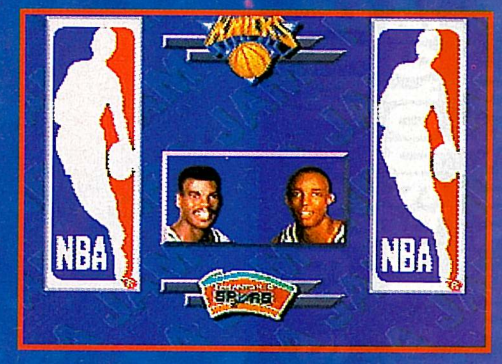






Directamente de las máquinas recreativas y en mucho menos tiempo del esperado, llega a Super Nintendo el cartucho de Basket más espectacular de los 90. Se llama «NBA Jam» y lleva el sello de Acclaim bajo el brazo. Triunfará, sin duda.

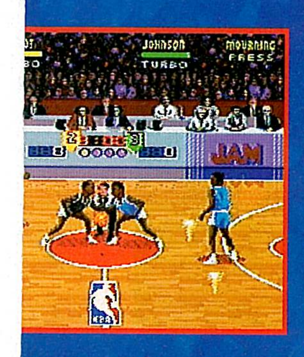




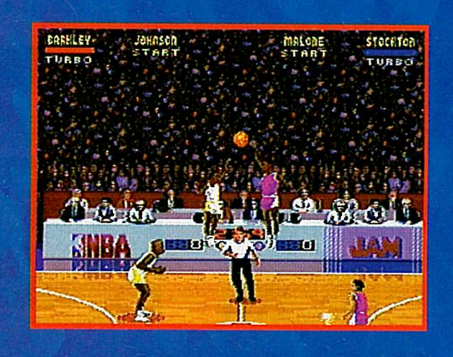
¿verdad? Pues allá va. La primera y más definitoria característica de este juego es que los partidos son disputados por únicamente cuatro jugadores, así que tendréis que "conformaros" con ver jugar sólamente a las mejores parejas de todos (sí, hemos dicho TODOS) los equipos de la NBA. Pero lo mejor no es eso, sino también lo que váis a encontrar cuando el balón se ponga en juego: triples, durísimas defensas -facilitadas por la no existencia de faltas (los codazos están al orden del día)- y, sobre todo, los mates más estratosféricamente espectaculares que te puedas imaginar. Un lujo que está ahora al alcance de cualquier nintendero de pro, gracias al sistema "turbo" que posee cada jugador y que permite, cuando está cargado al máximo, que se puedan efectuar los vuelos sin motor más alucinantes puestos al servicio de la jugabilidad más asombrosa.

¿Que queréis más? No hay problema. Todavía guardamos en la recámara aspectos como las digitalizaciones súper realistas de los rostros de los jugadores, las completísimas estadísticas que se ofrecen en el descanso y al final de los partidos (junto a imágenes de un partido de basket real), o los distintos modos de juego, a cada cual más divertido. Tomen nota: un jugador contra la máquina (podréis entonces "ordenar" a vuestro compañero de equipo que os pase el balón cuando lo deseéis), dos jugadores (uno contra el otro o los dos en el mismo equipo contra el cerebro de la bestia) y, como guinda de este espectacular pastel, la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores simultaneos (imaginaos la escena y los términos en los que puede acabar la reunión: sin duda una verdadera pasada).

Como podéis ver, en la última producción de Acclaim (una de las más esperadas) no faltará de nada, así que quedáos con este nombre, "NBA Jam", porque va a ser un bombazo. Y si no al tiempo. Que sólo habrá que esperar a la primera semana de Marzo.











• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: ACCIÓN
• Compañía: ACTIVISION • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 8 • En la calle: MARZO

PESO: 25
VELOC: 144
CALOR: -7
BLIND: 48
VEL. AEREA: 54
SRM
SLAS
DAÑO:
TORSO
PIE I D

PESO: 55
VELOC: 108
CALOR: -4
BLIND: 112
VEL. AEREA: 43
MGUN
MLAS
LRMH
DAÑO:
TORSO
PIE I D
BRA I D



MECH WARRIOR

Valor, mercenario

Un Mech Warrior es un soldado profesional especializado en tareas de "limpieza". Conocidos mercenarios, utilizan sofisticadas máquinas para desempeñar su trabajo. Son los Mech y pasan por las armas más potentes del siglo. Quedaos con el dato.

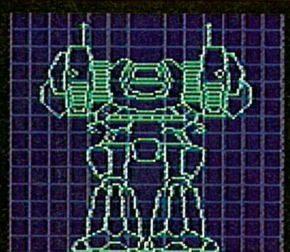
Segunda parte. Una poderosa organización crimal controla la mayoría de los planetas a partir de un esquema básico de contrabando, asesinato, extorsión... Las fuerzas del orden no tienen capacidad para frenar su creciente poder, de ahí que los Señores de las colonias contraten a mercenarios para detener a estos forajidos, pagando fuertes sumas de dinero. En torno a los mercenarios se ha formado una floreciente industria especializada



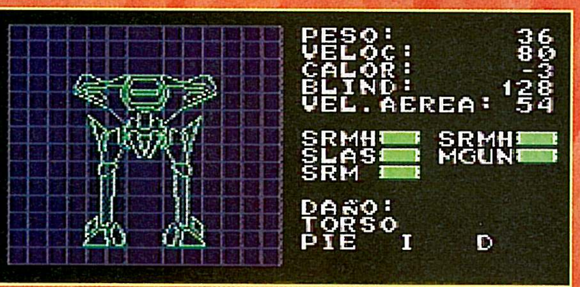


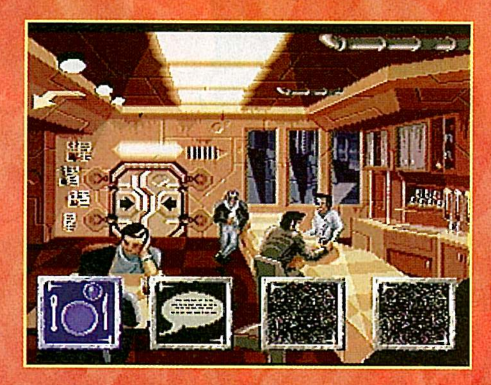






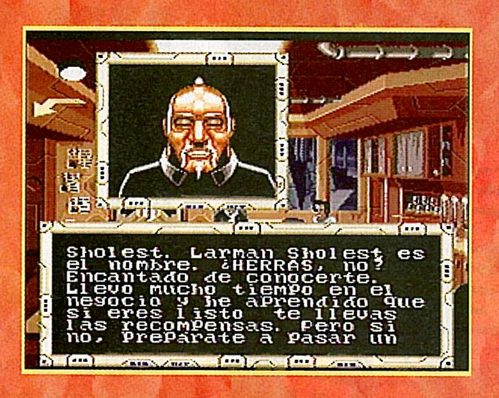


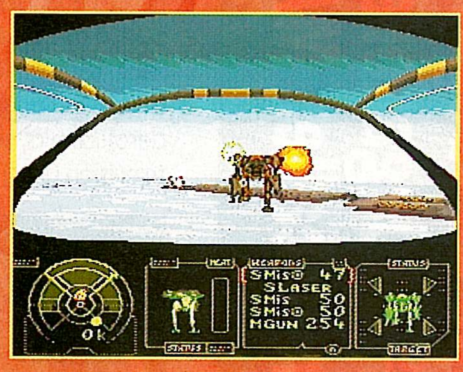






MechWarrior es un espectacular cartucho en el que acción, estrategia y aventura se dan la mano para introducir al jugador en un mundo de mercenarios, robots y mafias por todas partes. Su técnica y detalles singulares, harán de él un crack para Marzo, 94.





en la reparación, mantenimiento y fabricación de Mechs y su armamento.

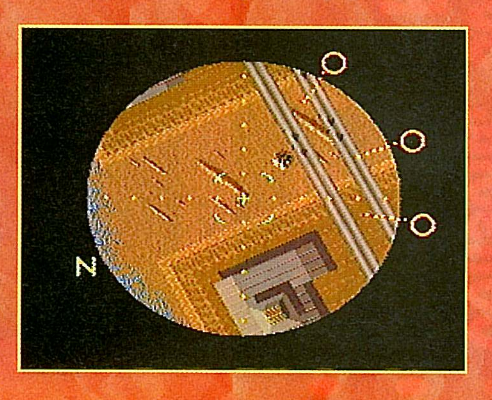
Tercera parte. Y entras tú. Has pasado diez años entrenándote en el manejo de Mechs. No buscas dinero, sólo venganza. Los criminales aniquilaron a tu familia y arrasaron todo el planeta a su paso. Convertirte en Mech Warrior es la mejor manera de devolver golpe por golpe.

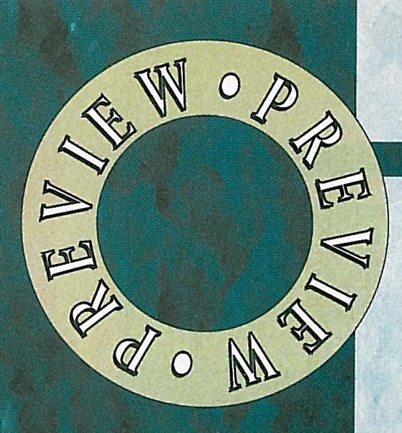
Cuarta parte. Eres famoso, has aprendido mucho y tienes un Mech armado hasta los dientes. Sabes que no debes descuidar las relaciones con otros mercenarios. Por eso charlas con ellos en la cantina y te sumerjes en un trabajo límite, marcado por el dinero, la lucha y un increíble grado de estrategia.

Quinta parte, Y hablamos del juego. La frenética lucha en la que te verás envuelto con MechWarrior te arrastrará através de variados escenarios y te enfrentará a poderosos enemigos de diversa catadura. Todo el juego estará presidido por una perspectiva frontal absolutamente participativa. Frente a ti se desplegarán los completos mandos de los Mech y toda su extensa colección de misiles, ametralladoras, cañones y lásers. Las increíbles rotaciones a las que podrás someter a tu vehículo sólo serán superadas en espectacularidad por la aparición de los Mech rivales, girando sobre sí mismos. Explosiones y un sonido de película serán el complemento ideal para hacerte vivir emociones lo más realistas y absorbentes posibles. Pero queda lo mejor. Un texto en castellano y la posibilidad de salvar partidas te esperan. Y lo mejor será jugar, claro.









• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: ARCADE
• Compañía: ELITE • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 8 • En la calle: MARZO

A este hombre le falta un tornillo

Aunque aún ningún Coppola se haya fijado en la imagen de Frankenstein para su próxima película, la verdad es que nuestro héroe parece haberse puesto de moda. Ajeno hace tiempo a los libros (excepto el original, claro), comics, series de televisión (algo hay en los Addams & Monsters) y chafarderos indomables, el hombre las tuercas se las ha apañado para seguir en candelero. Será la huella de los Dr. Franken de Elite, dos para ser exactos y en Game Boy para estar más al día. De otra forma no nos explicamos que la llegada del monstruo a Super nos estimulara tanto. Quizá pensábamos que los 16 bits podrían albergar todavía más videoaventura. Pero no, el cartucho de Elite no va por esos derroteros, así que propuesta denegada. ¿Sería entonces que los chicos de la compañía inglesa nos habían prometido 720 salas de imaginación











Nos prometieron la versión 16 bits de "Mr. Franken" y aquí la tenemos para adelantárosla en exclusiva. ¿Que como ha quedado? Imaginaroslo: ¡monstruosa!

desbordante y una jugabilidad a prueba de bombas? Pues puede que vaya por ahí, pero lo vemos, mejor.



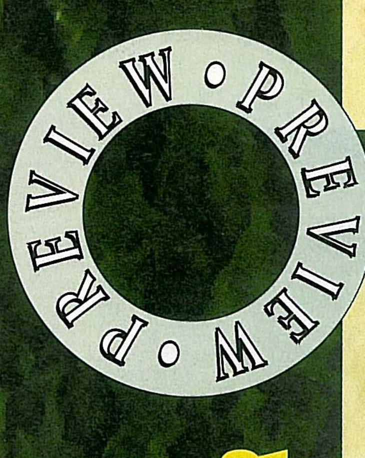
Diferente pero exquisito

«Super Dr Franken» es una prueba de la modernidad a la que se ven sometidos ciertos monstruos del ¿pasado? Motivetime, creadores del engendro en todas partes, han optado por un personaje marchoso, salado, inmerso en una contínua melodía disco y poco reflexivo, la verdad, para su aventura en Super Nintendo. Es Frankenstein, sí, pero tiene colores, sabe hacer muchas cosas y no veáis lo bien que se mueve en pantalla. Además no necesita pensar. Ahora sólo se mueve hábilmente por entre los decorados vivos y espectaculares de las mansiones y paisajes que visita con el objetivo de salir airoso. Esto necesita una explicación. Frankie es ahora un aventurero de las plataformas que sube, baja, golpea, lanza cosas y se pelea con quien haga falta para conseguir las cuatro piezas del rompecabezas que le hacen falta...

El argumento es bastante delirante, pero vamos a intentar contároslo. Dr. Franken y señora planean marcharse de vacaciones a un país selvático. En el último momento, cuando las maletas ya estaban en el carruaje, la señora comprueba horrorizada que se le ha olvidado el pasaporte. Así que ahí ven a mi querido tornillos a la búsqueda de las piezas, perdidas en la mansión, del documento. Por aquello de no perder ni un segundo, Franken decide que además de buscar el passport, va a hacer trocitos a su mujer y los va a enviar con matasellos y todo al país selvático en cuestión. Pero en correos se equivocan y envían cada pieza de la señora a un lugar de un extraño mapa diseñado por Transilvania INC.

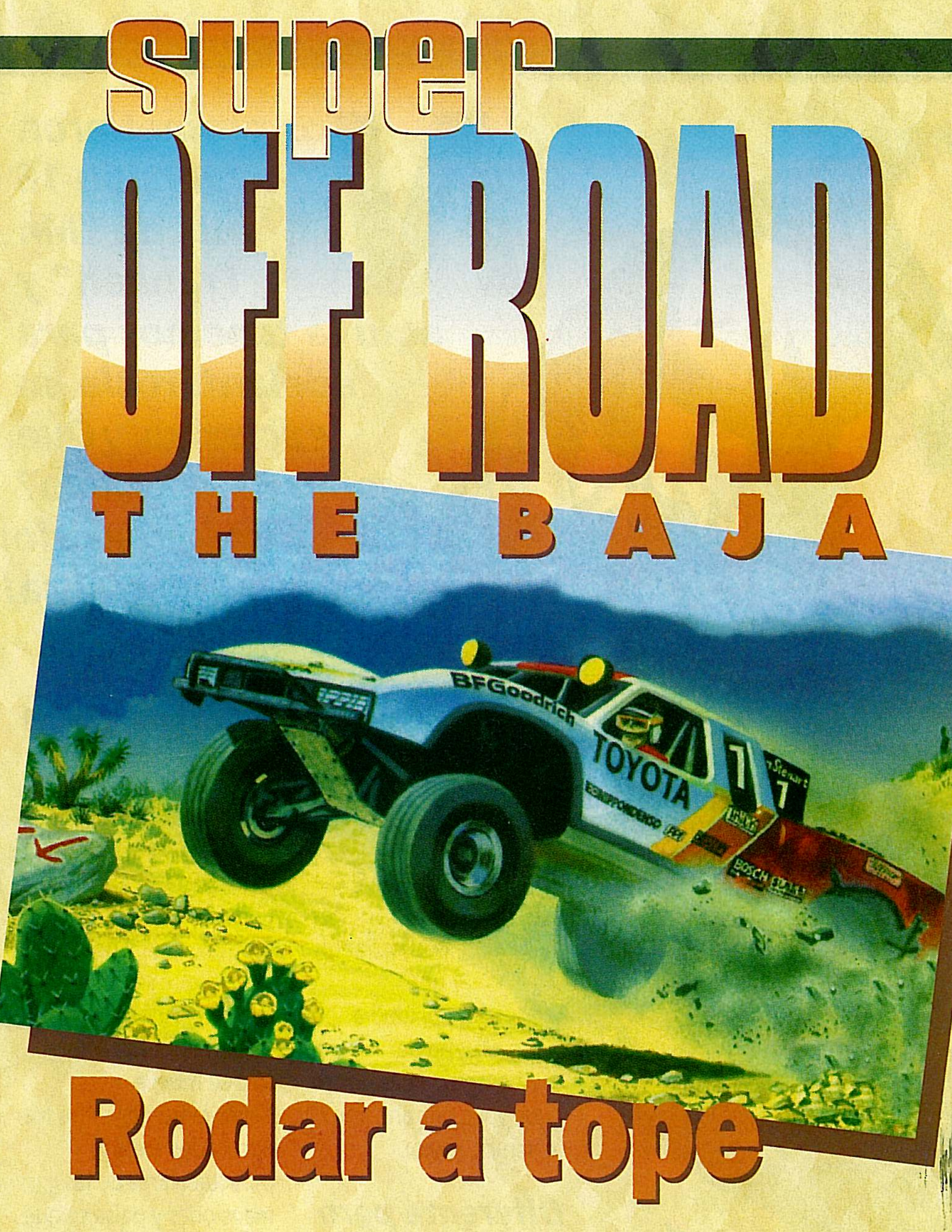
¿Objetivos? Pues recuperarlo todo y vivir una experiencia angustiosa a la par que divertida, que precisa de muy pocos minutos por stage y que nos ofrece la oportunidad de vivir en nuestro pellejo las desdichas de un monstruo la mar de simpático.





• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **DEPORTIVO**
• Compañía: **TRADEWEST** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **SIN DETERMINAR**

Super Off Road The Baja



Rodar a tope

En esta temporada en que nuestro gran campeón Carlos Sainz parece un tanto apagado y nuestra afición ha tenido pocas ocasiones para felicitarse por sus triunfos, ha llegado el momento de tomar cartas sobre el asunto y reverdecer viejos laureles deportivos. Para ello nada mejor que un súper cartucho de Rallies a todo tren, que la compañía Tradewest pone en nuestras manos. Su nombre es "Super Off Road: The Baja" y su argumento será más que conocido por los amantes del género. Por cierto, que si lo sois, prestad atención a estas páginas por que estáis ante una verdadera maravilla técnica no sólo por el excepcional realismo de sus 3D o su incomparable belleza plástica, sino por el espectáculo que ofrece cada uno de sus excelentes movimientos.

Con la mítica prueba automovilística "The Baja" como base, podremos disfrutar de una de las carreras por tramos más duras, trepidantes y selectivas del mundo motorizado. A lo largo de sus 8 largas etapas plagadas de giros violentos, saltos







¡Vaya exhibición de los Toyota! Sólo les falta saltar de la pantalla para dar más sensación de realismo. Lo demás, está aquí. Movimientos agresivos, tono pendenciero, barro sobre el portón de atrás y una ambientación que transpira...





Game Setup

DIFFICULTY: BEGINNER
MUSIC: ON
PLAYERS: 2
PLAYER 1 COLOR:
INITIALS: AAA
PLAYER 2 COLOR:
INITIALS: BBB



espectaculares, rías y obstáculos como animales o motoristas, nos encontraremos con 12 rivales ya veteranos en el circuito y capaces de los mayores atrevimientos imaginados con el único fin de hacernos morder el polvo. Estos obstáculos serán un aliciente más cuando rodemos a una velocidad desenfrenada o nos propulsemos con los poderosos "nitros" de nuestro todoterreno.

Por cierto, que si los "nitros" son importantes para cobrar ventaja en los tramos poco virados, la preparación del vehículo antes y después de cada carrera en aspectos como suspensión, potencia, neumáticos o frenos, serán la garantía de éxito en cualquiera de sus 3 niveles de dificultad -principiante, iniciado y experto-. Pero además de estos 3 niveles, existen otros modos de dificultad, ya que "The Baja" cuenta con 3 categorías o cilindradas: México 250, Ensenada 500 y Baja 1.000. La diferencia entre ellas radica en el número de tramos, que van desde los 2 que podéis correr en México 250 a los 8 de la Baja 1.000.

Y como no conviene lanzarse a la pista sin antes conocer todos los pormenores de cada circuito, el mejor piloto de todos los tiempos en esta prueba, Ivan Stewart -el personaje que tenéis ahí arriba, en la foto-, se encargará de anticiparnos las principales dificultades que encontraréis, y su estratégia mecánica para afrontarlas.

En próximos números tendréis más, tendréis toda la información necesaria para convertiros en los nuevos campeones del mejor juego de todoterrenos en la historia de la Súper. Pero eso será dentro de algún tiempo, de momento id calentando motores, y sin dispararase, que aún no sabemos cuándo saldrá a la venta.





A los más puestos en el mundo del motor va dedicado «The Baja». Porque hace falta clase para conducirlo y admirarlo.

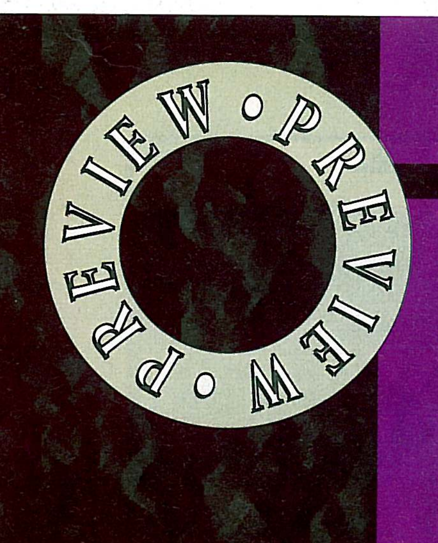












• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: ACCIÓN
• Compañía: OCEAN • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 8 • En la calle: MARZO

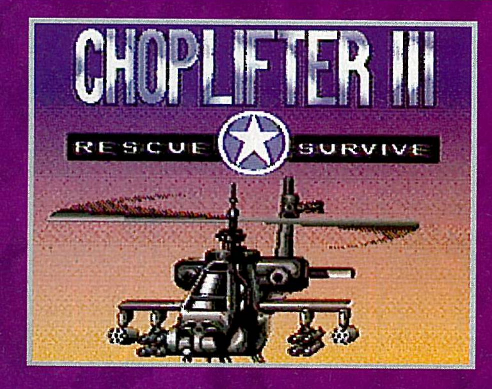
LA SUPER, POR LAS NUBES

CHOPLIFTER III

Todo aficionado a las videojuegos que se precie debe estar preparado para lo que le echen. ¿Que toca salvar la Tierra de una invasión alienígena? No importa, deja uno lo que esté haciendo y salva nuestro planeta.¿Que ahora hay que partirse la cara con una docena de expertos en artes marciales? Pues eso, a ponerse el traje de faena y empezar a hacer golpes especiales a diestro y siniestro. ¿Que nos llaman del Cuartel General para rescatar a unos rehenes? Ya se sabe, se coge el helicóptero y... ¡un momento! Esta última misión es nueva, nos suena a cartucho recién salido del horno. A ver que preguntemos... efectivamente, se trata de «Choplifter III», una Previews de este mes.

Si nuestra memoria no nos falla, este título tiene ya algo de solera, porque hace algún tiempo salió un juego del mismo nombre para Game Boy. Se ve que los de Ocean han decidido que, dada la calidad de esa primera entrega, merecía la pena seguir explotando este filón volador y lo cierto es que han acertado de pleno, porque la nueva versión para la Súper que aquí os presentamos está pero que muy bien.



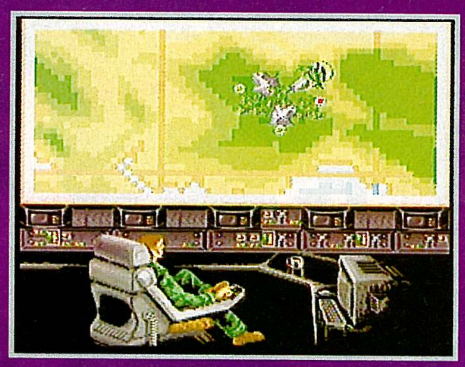






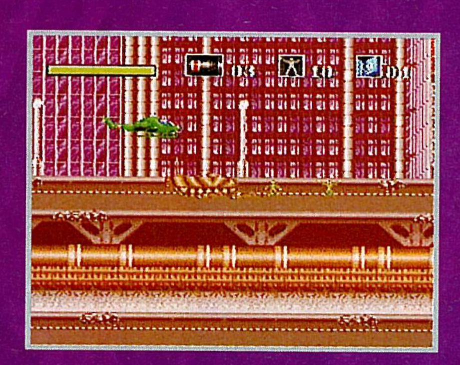


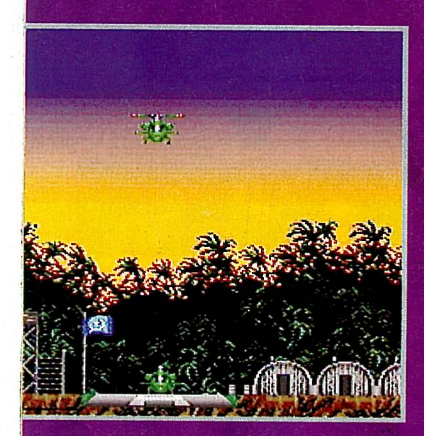




Un helicóptero, cuatro emocionantes fases, varios tipos de armas, fuego enemigo a discreción y muchos rehenes que liberar conforman la propuesta de "Choplifter", un atractivo arcade que llegará a España en breve.









Como ya hemos dejado entrever, la cosa transcurre entre vuelos rasantes de helicóptero, lluvia de disparos y rehenes. ¡Cómo está el mundo! Resulta que los del bando enemigo han hecho prisioneros a un buen número de soldados aliados y a laONU no le ha quedado más remedio que echar mano de los más experimentados pilotos de combate para que vayan a rescatarlos. Ya os podéis imaginar a quién le tocará tan arriesgada misión, así que id a por el casco y abrocháos el cinturón...

Cada fase de "Choplifter" constará de diferentes misiones y un denominador común: el peligro que acecha tanto en la espesura de la jungla como en el Océano o en el avispero en que puede convertirse una ciudad. En semejantes escenarios tendréis que intentar rescatar a un número determinado de prisioneros que se os indica antes de partir.

Ya en el aire, os esperan escenarios de desarrollo horizontal en los que, al tiempo que esquiváis los numerosos "regalitos" que os envían las baterías antiaéreas, deberéis encontrar a vuestros compañeros. La cosa se presenta difícil, pero vuestra retaguardia os ayudará estableciendo un punto en pleno campo de batalla, donde aliviar los daños.

Si a todo esto le sumáis unos escenarios de detalladísimo diseño, unos efectos sonoros muy realistas y un sistema de passwords, tendréis en vuestra mano un buen puñado de jugabilidad contenido en 8 megas de acción último modelo. ¡Manténgase alerta!



Bota, bota mi pelota

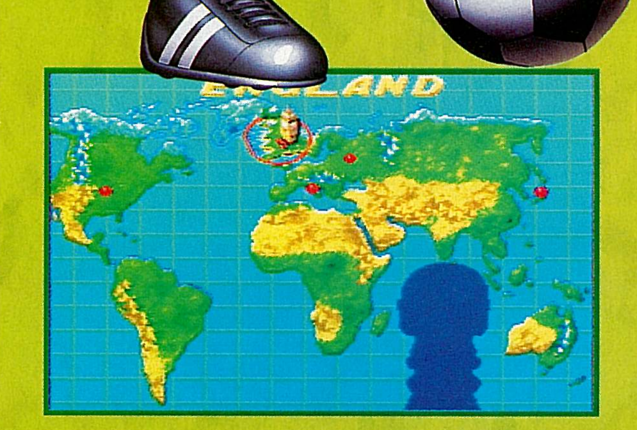
Soccer Kid

• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **OCEAN** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **MARZO**

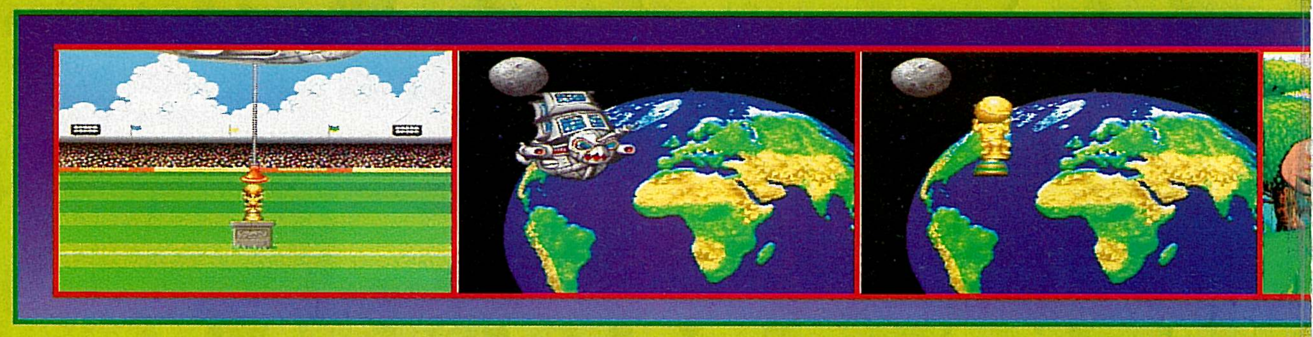
Año 1990. Final del Mundial de Italia. Cuando todo está preparado para la entrega de la copa al vencedor, una nave espacial irrumpe en el estadio y roba el preciado trofeo.

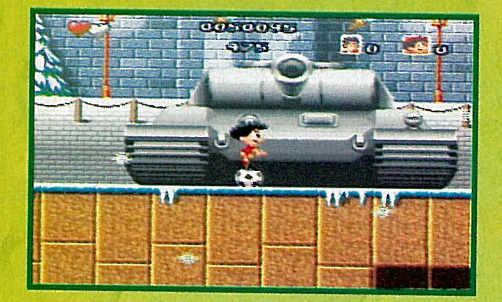
Año 1994. Allá por el mes de junio tendrá lugar un nuevo campeonato futbolero en Estados Unidos, pero todo el mundo se hace la misma pregunta: ¿cómo se puede celebrar un mundial sin trofeo en las vitrinas? Se confía en que los eficientes americanos movilicen a lo más selecto de los agentes del Pentágono, la N.A.S.A., la C.I.A. y la Guardia Civil. Pero... un momento, ¿qué es esto?, ¿quién es ese chaval? Sí, se confirma la noticia. Se llama Soccer Kid, viene de Inglaterra y ha sido elegido para desempeñar tan importante tarea en un cartucho que lleva su nombre. ¿Que cuál es su arma secreta? Pues un simple y orondo balón de fútbol. ¿Qué os parece?

Sin embargo, pese a lo que pueda desprenderse de su título, las aventuras de nuestro amigo no se desarrollarán sobre un verde terreno de juego. Su misión más bien consistirá en viajar por todo el planeta en busca





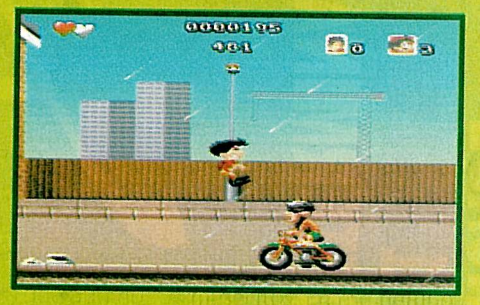






Plataformas, fútbol y un personaje capaz de convertirse en toda una estrella son los ingredientes que presenta este programa, y que pronto podrás disfrutar en tu Super Nintendo.











de las diversas partes de la perseguidísima copa. En total, este cartucho de resabios futboleros constará de cinco fases que se corresponderán con otros tantos países diferentes (Inglaterra, Italia, Rusia, Japón y EEUU). En ellos, Soccer Kid visitará lugares tan conocidos como las playas de California, el Foro de Roma o la Plaza Roja de Moscú, sacando así a relucir una gran variedad de escenarios y bonitos gráficos.

A base de balonazos, nuestro protagonista tendrá que deshacerse de enemigos de apreciable tamaño, como un jugador de rugby en Londres, un tenor a lo Pavarotti en Roma o un luchador de sumo en Japón, lo que no está nada mal para alguien acostumbrado a rivales vestidos de corto. Y tan joven, que aún no pasa de chavalín.

Con estos "poderes" -y bien que los enseña-, Soccer Kid pretende convertirse en uno de los personajes más conocidos de la Super de aquí a un par de mesecitos. En ese tiempo lo tendréis en la consola y nos podréis decir qué os ha parecido. Hasta entonces, paciencia.



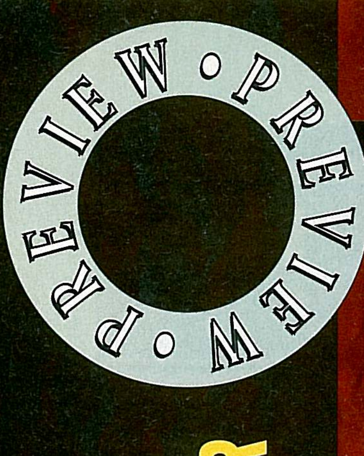












• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **ENIX/QUINTET** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **SIN DETERMINAR**

Actraiser 2

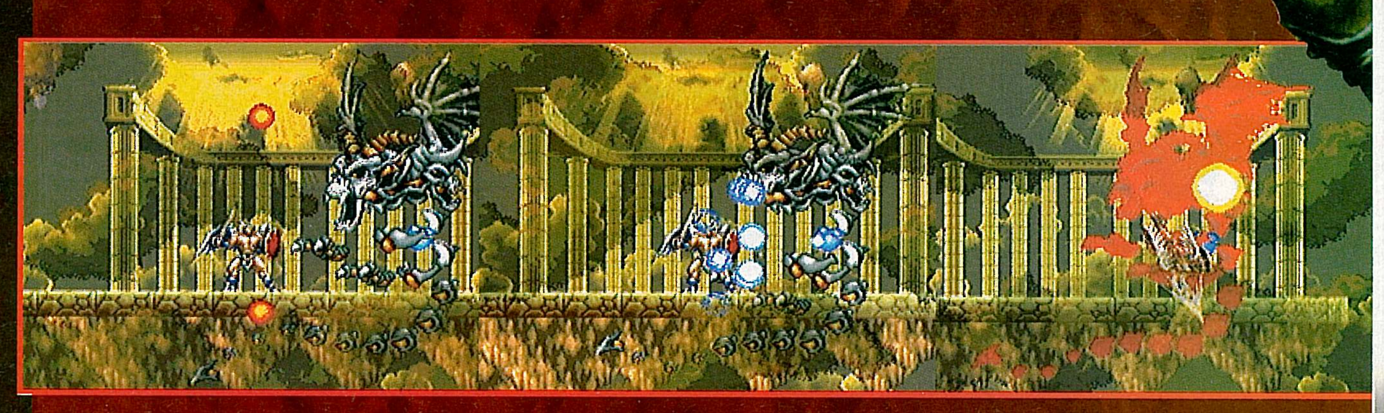
Heróico

Hizo su aparición por primera vez hace unos años y recibió todos los premios del mundo. Era único (decían que «Castlevania IV» tenía un aire), elegante, singular y siempre armonioso. Alcanzó grandísimas puntuaciones en la prensa internacional -aunque en España, para no variar, no le vimos el pelo-. Se llamaba «Actraiser» y era un cartucho que narraba las aventuras de un temible guerrero alado frente a las perversas fuerzas del mal y la magia negra, y postergó a otros arcades/aventuras que hasta entonces copaban los primeros puestos en las listas de éxitos.

1994. «Actraiser 2» es lanzado al mercado internacional. Sus primeras imágenes denotan un aire similar: zooms, rotaciones, modo 7 a borbotones y una intro que deja bien claro dónde acaba la primera parte y dónde debe empezar la segunda.

Es el master el que habla, y nosotros, guerreros, los que escuchamos. Nos invita a movernos sobre el mapa de la Tierra -más bien una isla- dominada por el mal y a elegir territorio. Ponemos los pies en el suelo sobre una implacable y rápida rotación, y nos absorbemos en el arcade.

La presentación no deja lugar a dudas: estamos ante un











Una música majestuosa y una puesta en escena bestial contribuirán a que este cartucho sea uno de los más aplaudidos del 94. El resto del aplauso se lo llevará el homenaje que Enix hace a su genuina y enorme primera parte. Un cartucho heróico.

LUGARES PARA RECORDAR

cartucho simplemente heróico.

«Actraiser 2» se va a componer de siete escenariosa los que, en su mayoría, se podrá acceder desde el principio. Un maestro se encargará de contarnos qué pasa en el país que señalemos y si podremos luchar allí o no. En caso afirmativo, entraremos en un arcade técnicamente maravilloso que nos enseñará mil formas de defendernos con la espada, otros mil bichos espantosos y una dificultad a prueba de jugones.

En el caso de que se nos niegue la entrada, nos indicarán en qué lugar podemos resolver el entuerto o bien nos invitarán a que probemos suerte en otro nivel anterior.

Cuando empecéis a jugar, seréis poderosamente atraídos por el excepcional nivel de calidad alcanzado en los gráficos -en especial los que corresponden a los enemigos y decorados- así como por la exquisita banda sonora que ha recreado para la ocasión Yuzo Koshiro -repitiendo papel protagonista-.

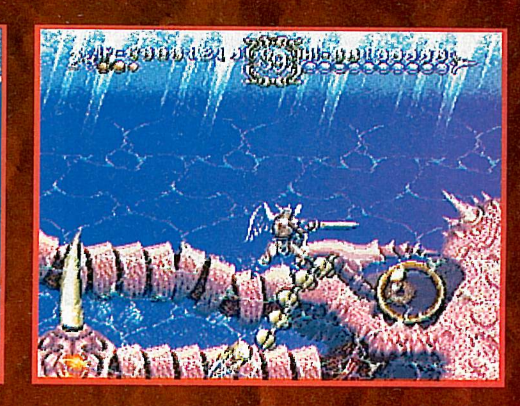
Y mientras ese rutilante atractivo os hipnotice, perderéis vuestras vidas una detrás de la otra, no podréis deshaceros de los enemigos de un solo espadazo, no sabréis utilizar las magias -hay hasta siete diferentes y todas bastante espectaculares- y los nervios os consumirán.

Pero estad tranquilos, majos, no hay problema. Seguid intentándolo una y otra vez, porque, por muy difícil que cualquier Actraiser haya sido, siempre ha habido gente capaz de hacerse con él y dominarlo.

Si consigues convertirte en uno de ellos, la recompensa será diversión a raudales.



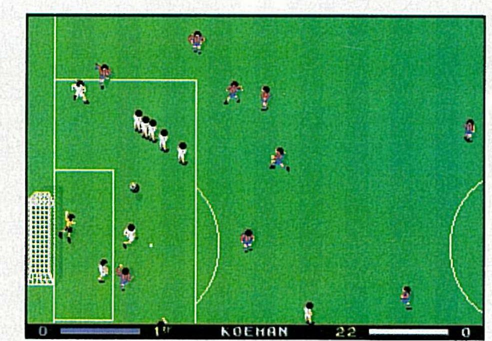


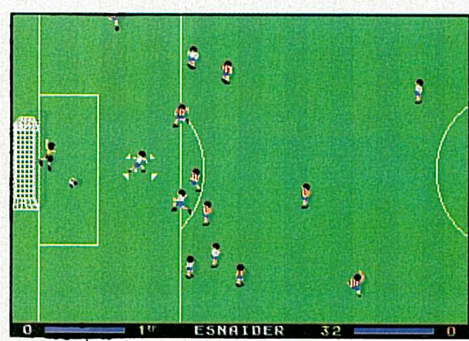


La Liga más competi

El mejor juego de simulación


Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.


Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.


Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.


Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.

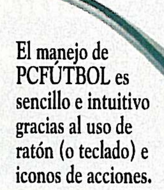


Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA





Con los com
de MICHAEL R





Michael

El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.







Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5 ★★★★★

da se decide en tu PC



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.

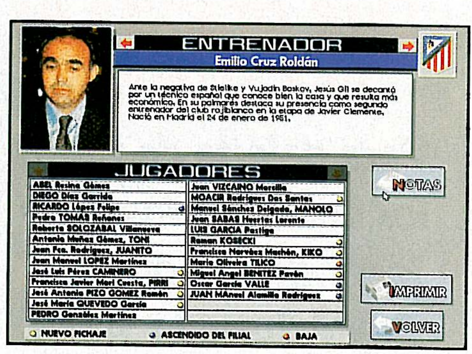


El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,…



…más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38…



…el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

la prensa especializada:



«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil…». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo **2.500 ptas.**

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFUTBOL** Por sólo 2.500.- pts.
- ❑ **PCFUTBOL + PCBASKET** Por sólo 3.995.- pts.
- ❑ **PCBASKET** Por sólo 1.995.- pts.
- ❑ **Los 4 discos de Actualización** Por sólo 1.995.- pts.

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.............................Codigo postal.................
Provincia.............................Teléfono(.......)................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.................

Firma:

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Adjunto cheque
- ❑ Visa
- ❑ American express

Tarjeta de crédito número.............................
Nombre del titular.............................
....
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

NT



¡Qué grande es ser joven!

Para deleite de todos los enamorados de la legendaria Corte del Rey Arturo, la Super saca de su chistera mágica una aventura que nos traslada a la juventud del famoso Merlín, el Encantador.

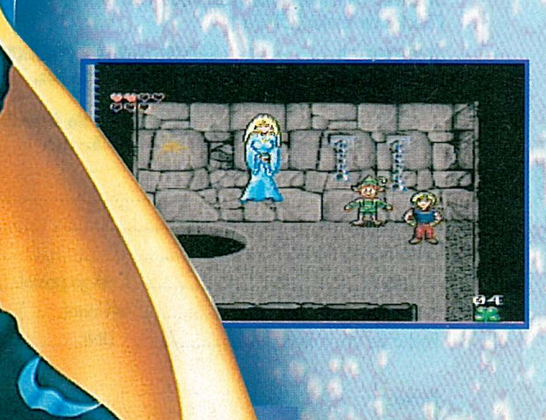






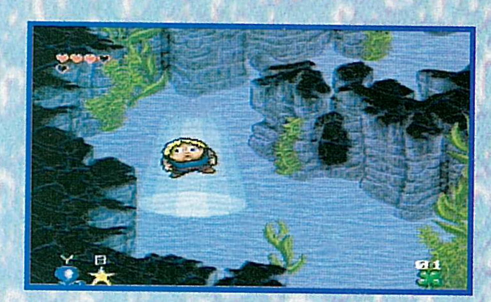
YOUNG Merlin

Cuando de personajes históricos se trata, suele ocurrir que el gran público conoce al dedillo todo lo que han dicho y hecho desde el momento en que saltaron a la fama, pero permanece completamente ignorante de su pasado. Ahí está, sin ir más lejos, el caso del modesto redactor de Nintendo Acción, acosado en la actualidad hasta la











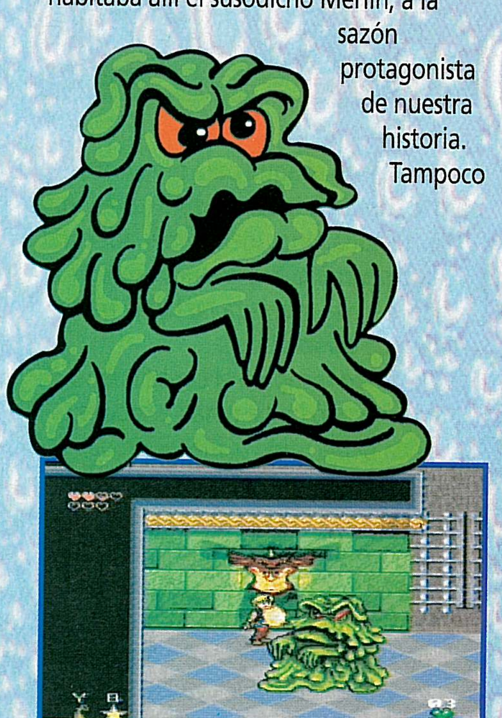
extenuación por cientos de admiradoras aficionadas a los videojuegos, pero que antes tenía que conformarse con unas cuantas decenas de novias, porque casi nadie le conocía. Pero bueno, datos autobiográficos aparte (y fantasmadas también), esta reflexión viene al pelo como introducción de «Young Merlin», un cartucho que narra las hasta ahora desconocidas peripecias juveniles del Mago Merlín.

Todo aquél que esté un poco al tanto de la maravillosa aventura de la Corte del Rey Arturo, los Caballeros de la Tabla Redonda, etc., sabrá que, entre colas de lagarto, ancas de rana y bolas mágicas, habitaba allí el susodicho Merlín, a la sazón protagonista de nuestra historia. Tampoco hace falta ser ningún experto en leyendas artúricas para tener en la mente la imagen de Merlín con su larga barba blanca, envuelto en una túnica que para sí quisiera el mismísimo Rappel, y tocado con un coqueto gorro en forma de cono. Bueno, pues ya podéis ir borrando esa idea de vuestra mente, porque desde ahora el nuevo "look" de Merlín le presenta mucho más joven (y sin cirujía estética, no como otros), rubio platino y vestido a la última moda medieval.

¿Que a qué se dedicaba nuestro mago en sus años mozos? Pues a lo que cualquier jovencito de su época. Que si asalto a un castillo por aquí, que si guerra con el condado vecino por allá, que si ahora me aburro y me enfrento con un dragón...









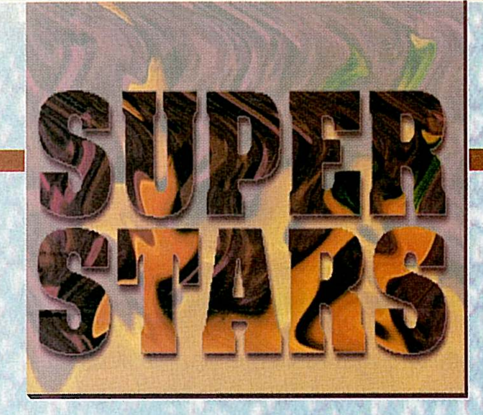
Los ítems son la salsa de este cartucho. Fijaos en la cantidad de objetos que se ponen en juego.

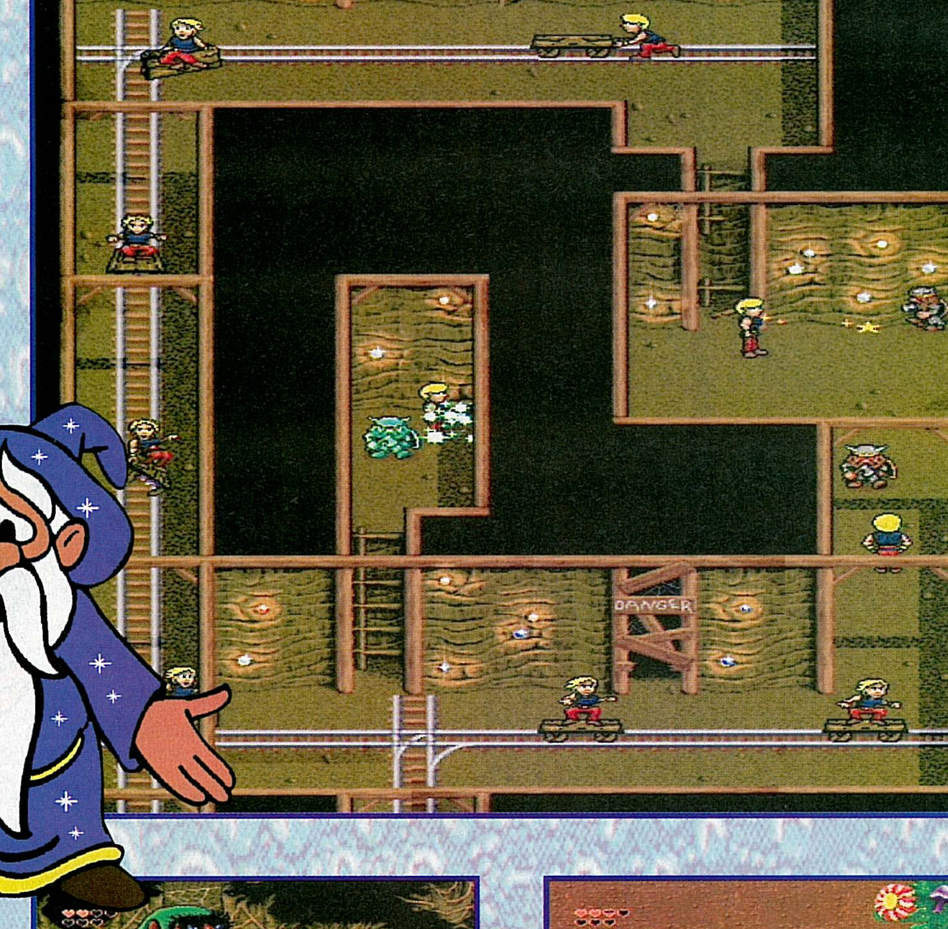


Merlín se encontrará en su camino con diversos personajes. Pero eso sí, cuidado porque no son de fiar.

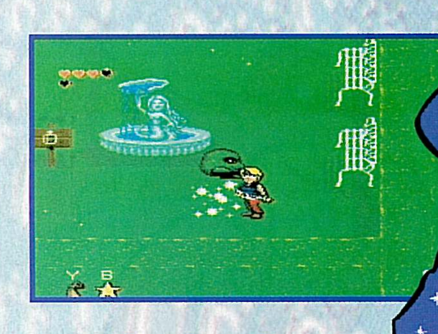












Los gráficos han sido cuidados con sumo detalle, y destacan especialmente por su variedad y colorido.





Nada, que como veis llevaba una vida de lo más vulgar. De hecho, Merlín hubiese sido un simple caballero de los de armadura y paje, si no hubiese descubierto la magia gracias a una insólita aventura en la que se vio inmerso y que, casualmente, es la que nos narra el juego que tenemos entre manos.

Una gran aventura, como las de antes

Resulta que un buen día en que Merlín estaba dando un paseíto por el campo, oyó un ligero murmullo en la lejanía. Era el grito de socorro de una doncella que se ahogaba en el río. Como era de esperar, el joven mago se lanzó al agua para rescatarla, pero la corriente le arrastró sin remisión. Por fortuna, unos metros más adelante pudo agarrarse a una rama y salvar su vida, pero la aventura no había hecho más que comenzar...

Cuando recuperó el conocimiento, algo extraño había pasado: sobre su aldea había caído la maldición del Señor de la Oscuridad, un personaje de cuyo nombre podéis deducir su poco sentido del humor. Sólo había una persona capaz de conjurar el terrible hechizo, y su nombre, naturalmente, era Merlín (eso sí, con vuestra inestimable ayuda).

Como suponemos que ya estáis









impacientes por saber de qué va la cosa, lo primero que debéis tener claro es que éste no es un juego de ésos en los que el movimiento de tus dedos se multiplica, con el objeto de matar a los cientos de enemigos que te hacen sudar tinta en cada partida. Para jugar a «Young Merlin», lo más aconsejable es sentarse en un cómodo sillón con un buen aperitivo en la mesa, y armarse de mucha paciencia. Porque en el momento en que conectéis vuestra Super, entraréis en una aventura en la que cuando recogéis un diamante, caéis en la cuenta de que era lo que os faltaba para abrir la puerta que habíais dejado atrás hace diez minutos, y tras la que se encuentra la poción que os permitirá matar al monstruo que aparecerá dentro de un rato. Entendéis lo que os queremos decir, ¿no?

Pero no vayáis a pensar que las aventuras del joven Merlín son aburridas, más bien todo lo contrario. El juego consta de diez misiones diferentes (desde rescatar a un leñador y su bella hija, hasta acabar con los habitantes de un extraño palacio, pasando por la búsqueda de un pez mágico que nos ha encomendado un viejo alquimista), que transcurren en un escenario continuo. Es decir, que a medida que vayáis cumpliendo objetivos, tendréis acceso a nuevas zonas del mapeado, pero que siempre podréis volver atrás vuestros pasos hasta el punto de partida (a veces será incluso necesario).

En vuestro camino tendréis que ir recogiendo diversos objetos mágicos que luego pueden ser utilizados en las situaciones más insospechadas. De esta forma, un ítem recogido en un momento dado puede que no nos sirva, pongamos por caso, hasta la siguiente misión. El caso es que, conforme avancéis, llegaréis a tener una colección de más de quince objetos que podréis activar cuando deseéis.



¿Verdad que nadie diría que este apuesto joven es el mismísimo mago Merlín, el de la barba blanca?





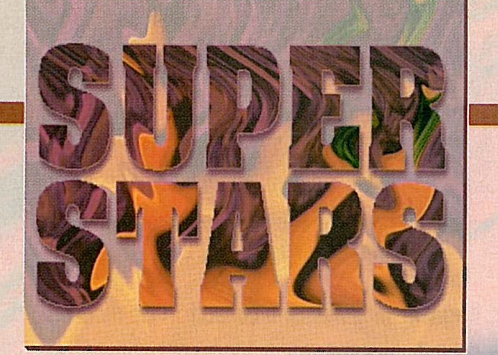


La magia también engancha

«Young Merlin» es una aventura tipo Zelda que cumple a la perfección la misión para la que fue diseñada: divertir sin necesidad de que la acción esté presente en todo momento. En el apartado técnico, destacan por sí solos los gráficos, variados, bien acabados y repletos de color.

En su "debe", cabe anotar la obligada lentitud que provoca el tener que retroceder en ocasiones, y una música pausada que acaba por tener efectos soporíferos. Pero estos dos aspectos no son óbice para que el reto de ayudar al joven mago enganche de una forma sutil pero absolutamente imparable.

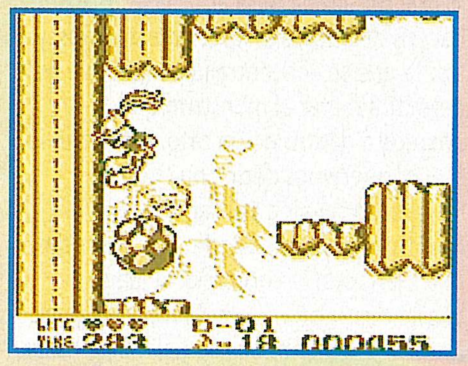




Las locas aventuras de Buster

Konami vuelve a presentarnos las aventuras cinéfilas de uno de los más famosos devoradores de zanahorias. Si no sabéis de quién hablamos,¡a leer tocan!



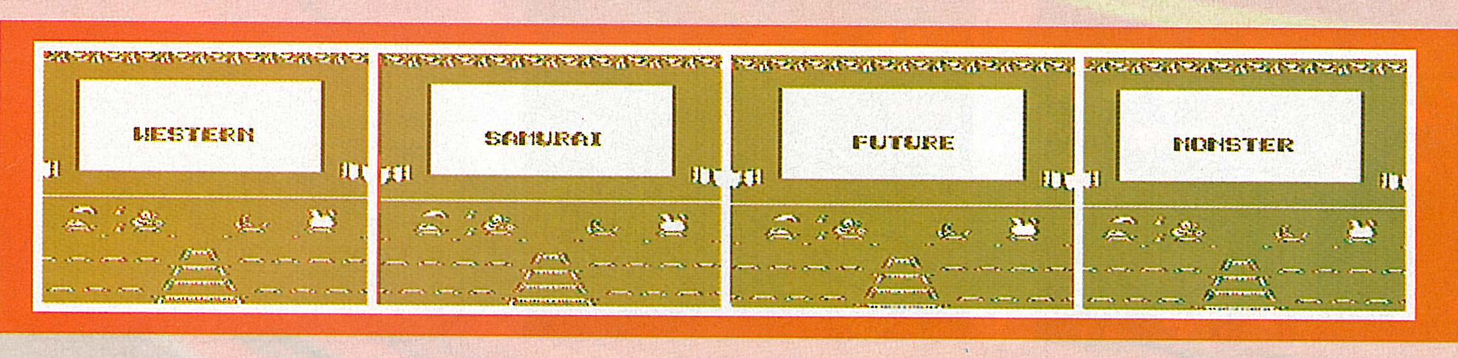


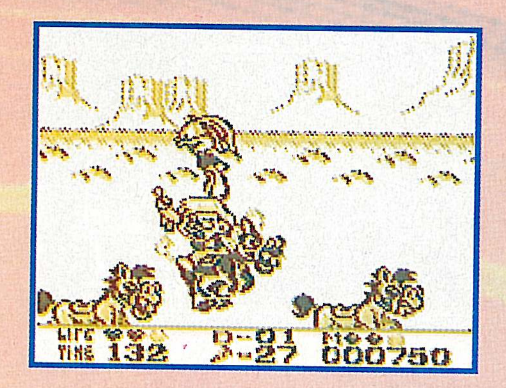
La ciudad de Acme Acres estaba de fiesta. Sus habitantes se sentían los más dichosos del mundo y la alegría era desbordante en todos los rincones de aquella pequeña población. Todo eran sonrisas y parabienes, nadie discutía ni se enfadaba, todos se hacían más favores y, en general, eran mucho más solidarios.

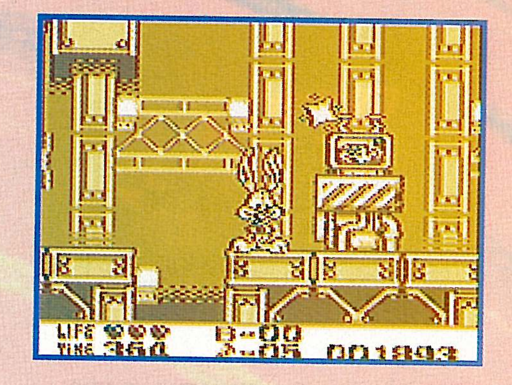
Seguramente, os preguntaréis a qué se debía tanta euforia. Tal vez a una extraña conjunción de planetas, o quizá a que el equipo de fútbol de la ciudad había conseguido la mejor clasificación de su historia. Pues no, rotundamente no. La explicación era mucho más sencilla que todo eso, y consistía en que por fin, después de muchos años de paciente espera, se había instalado un cine en la ciudad.

Una sala de cine con programa cuádruple

Pero, por desgracia, el dueño del cine era el traviesillo Montana Max. Y para colmo, había decidido ser el protagonista de todas las películas que se proyectasen en la sala, lo cual suponía la ruina total del espectáculo. Menos mal que nuestro buen amigo Buster decidió intervenir en el asunto para echar por tierra tan

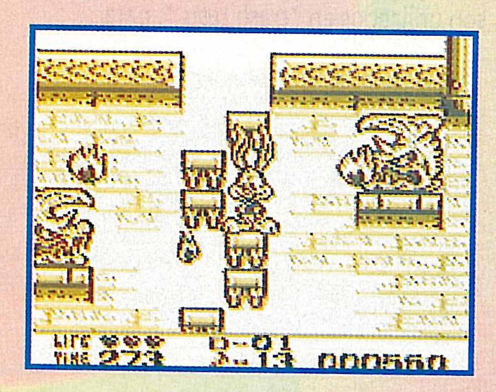




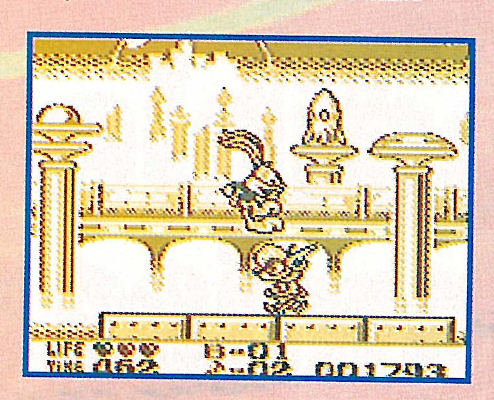


maquiavélica y abominable idea.

Con ese fin, tendrá que introducirse en las cuatro películas que Montana pretende exponer. Primero, un western, al final del cual Buster se batirá en duelo con Cowboy Max. Después, una de samuráis, en la que el conejito saltarín se las tendrá que ver con Kabuki Max si consigue superar todos los obstáculos previos. En la tercera película se trasladará al futuro, donde atravesará parajes muy singulares hasta encontrarse



en el último tramo con Cyber Max. Y finalmente, deberá asistir a la terrorífica sesión de Monster, en la que con muchas dificultades y un poco de habilidad conseguirá enfrentarse a Franken Max. Una empresa nada fácil, pero que le puede proporcionar la grata recompensa de pasar a la quinta y definitiva fase, en la que se medirá en un mano a mano



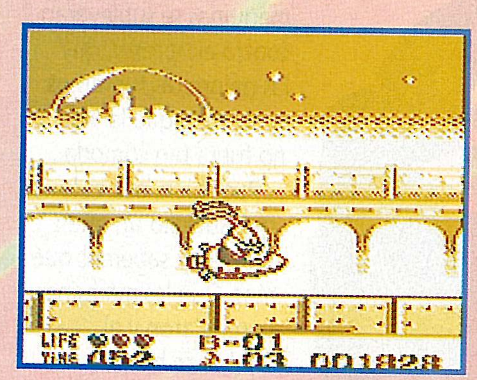
Como ves, en el lejano Oeste o en un escenario futurista, tu amigo Buster nunca perderá la sonrisa.

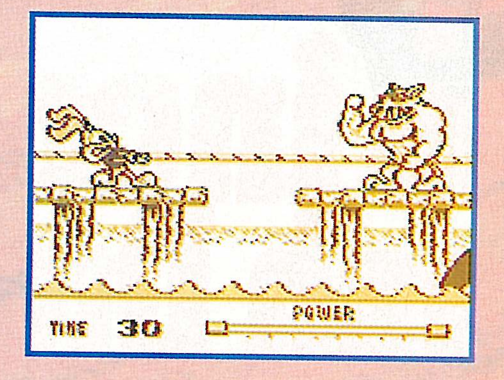
directo con Montana Max. Y ahí, amigo mío, se lo jugará todo a una carta.

A lo largo del recorrido, tendrá que estar pendiente de recoger todas las zanahorias que aparezcan -ya sabes que Buster es un fan incorregible de este alimento-. Y, sobre todo, es muy conveniente que esté acertado en las fases de bonus que aparecerán entre película y película, ya que pueden otorgarle varias continuaciones.

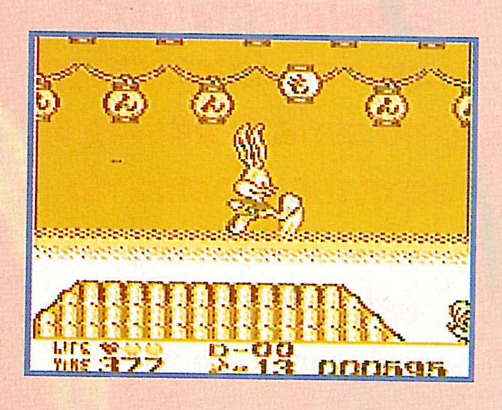
¡Atención!, cartucho altamente recomendable

La verdad es que la compañía Konami ha acertado de pleno con este juego, ya que el número de virtudes que posee es increíblemente extenso. Empezando por un sonido y una música que puede

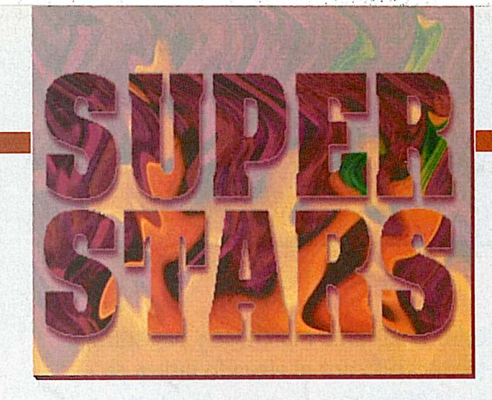




calificarse como marchosa y pegadiza, y terminando por el elevado índice de jugabilidad que atesora, el cartucho es bueno lo cojas por donde lo cojas y te proporcionará mucha diversión. Tal vez en lo único que deje un poco que desear sea en los gráficos, pero no por ello la calidad del cartucho en su conjunto pierde puntos. Así que, coged vuestras Game Boys, y a disfrutar tocan.

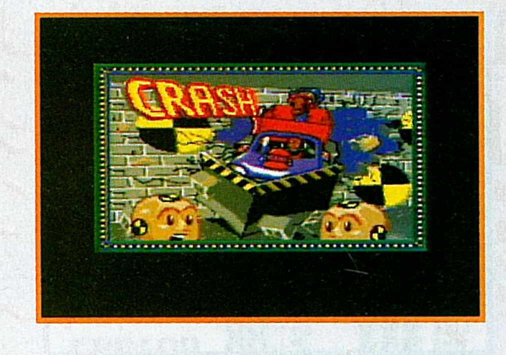


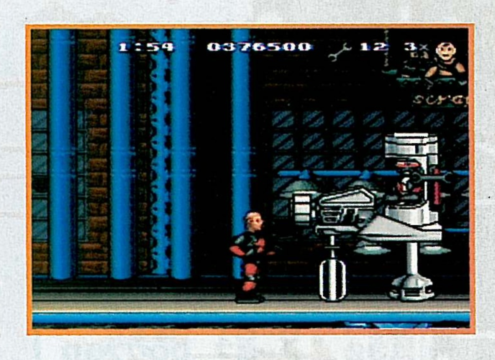




Máquinas Vs Muñecos

Si quieres experimentar una sensación única: saber cómo sería el mundo si estuviera dominado por las máquinas, lee este artículo y te enterarás de todo.





En los tiempos que corren, muchos dicen que casi a finales del siglo XX, el hombre tiene la posibilidad de disfrutar en su propia casa de máquinas domésticas variaditas que unas veces no sirven para nada, pero otras ayudan a hacer la vida mucho más cómoda. Ejemplos: Que quieres tomarte unas sabrosas palomitas mientras ves un partido en la televisión, pues microondas al canto y déjate de bajar a ningún lado a comprarlas. Que te apetece un pelín de mayonesa para las patatas esas que tu madre hace tan buenas, pues a la batidora de turno y ni un sólo gasto más. Osea, que no es que estemos dominados, pero sí que nos resultan bastante útiles. Bien, ahora imagínate por un instante que todo eso cambiara, que las máquinas se sublevaran contra el opresor, que las palomitas fuéramos nosotros y que la vida no fuera tan cómoda...

Pues bien, eso es lo que sucedió un buen día de no sabemos qué mes. Que las máquinas se rebelaron y el hombre se hundió.

Batidoras, excavadoras y demás contra el hombre

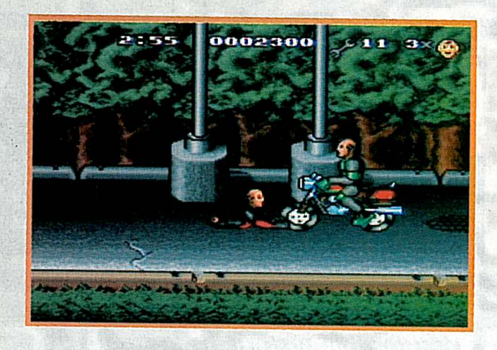
Y ni uno de esos bichos eléctricos tuvo el mínimo problema en hacerse con el control del mundo y de paso destruir a todo ser humano. La situación, como ves, era de lo más dramática. Sin hombres, sin sentimientos, sólo cerebros electrónicos y además con mala idea. Había que hacer algo, y rápido.

Se pensó en un simpático "Crash Dummy", uno de esos muñecos que se rompen y doblan como si tal cosa y que son utilizados en "crash tests ", para





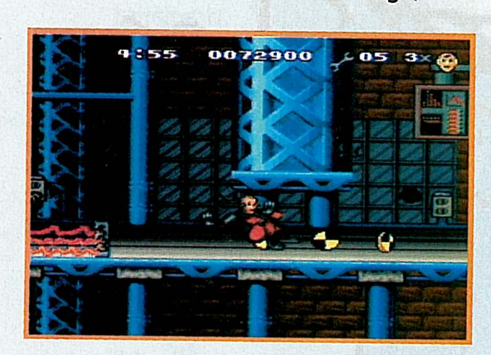




Un destornillador y unas tuercas servirán para reparar al Dummy cada vez que lo "necesite".

resolver la papeleta. Pero el dummy puso una condición: no sufrir. Y los pensadores le dijeron que cómo iba a sufrir, si no tenía cabeza -era un descerebrado- y que para evitar otro tipo de destrozos, cada vez que fuera impactado por algún objeto enemigo perdería no una vida, sino un brazo, pierna o articulación (lo cual no dejaba de resultar cruel).

Así que nuestro "crash dummy" se puso a trabajar, por aquello de intentar que enemigos tan peculiares como excavadoras, batidoras gigantes o máquinas de hacer palomitas que aparecieran en su periplo por las distintas fases del juego, no le aturullaran demasiado. El problema era que todo eso debía hacerlo del modo más rápido posible ya que, para hacer más difícil la misión, dispondría de un período de tiempo muy limitado que no le permitiría entreteneerse con nada. Sin embargo, no





Aunque no muy brillantes, lo cierto es que los gráficos dan sensación de originalidad. Algo es algo.

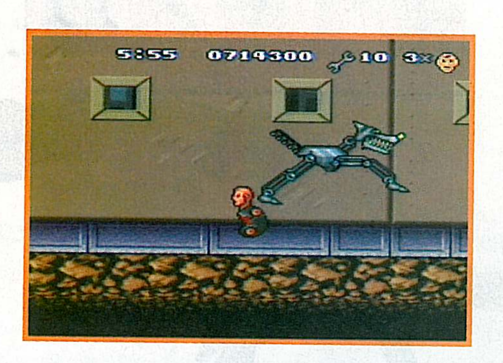


todo iban a ser inconvenientes para nuestro amigo: podría servirse de los discos-trampolines que le ayudarían a desplazarse a largas distancias, y de los rayos, que le harían moverse a tal velocidad que los enemigos no le alcanzarían, ni darían crédito a sus ojos.

Diversión asegurada

«Crash Dummies» te ofrece la posibilidad de vivir ahora, lo que parece más propio del siglo XXI: la rebelión de las máquinas y un sólo "muñeco" para luchar contra ellas. Y lo hace de un modo tal que el entretenimiento y la diversión están garantizados durante un buen rato porque, a pesar de que el personaje resulta un poco difícil de manejar, los movimientos no son nada malos y a veces llegan incluso a la categoría de espectaculares. En la parte más mediocre

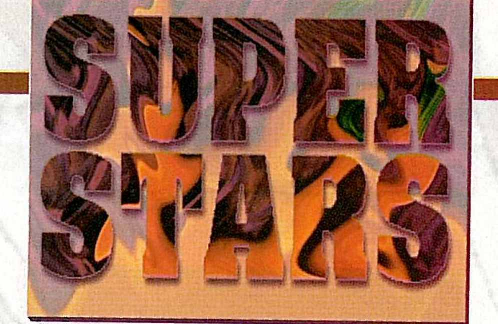


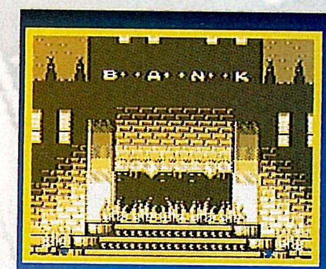


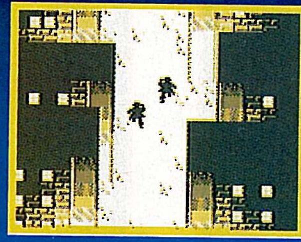
debemos colocar los gráficos, que aunque resultan originales, la verdad es que no pasan de simples.

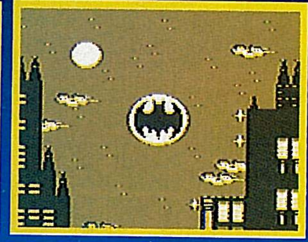
En resumidas cuentas, que estamos ante un juego interesante que puede hacerte pasar buenos momentos si le pones un poco de habilidad e intención al tema. Por cierto, y para terminar hablando de comparaciones, nada que ver con la saga «Crash Dummies» ya conocida en N.E.S y otros formatos. Un tema diferente y un juego diferente.









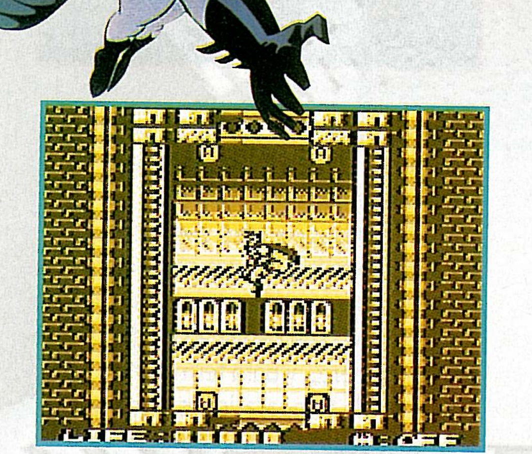


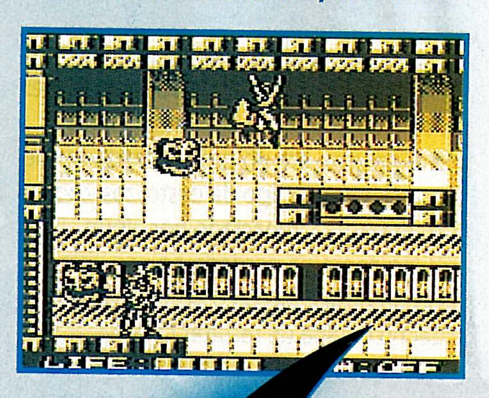


El retorno del héroe alado

La Game Boy recibe de nuevo al hombre murciélago, que llega acompañado esta vez de su amigo Robin.

Una terrible historia de ladrones de bancos, jokers y demás indeseables, da paso a un interesante arcade de plataformas comandado por Batman.



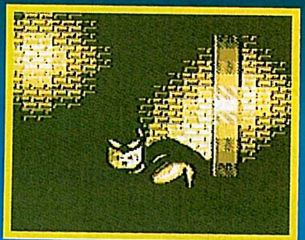
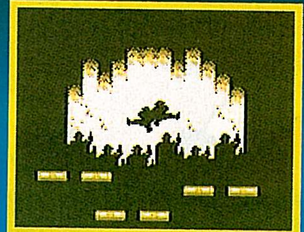
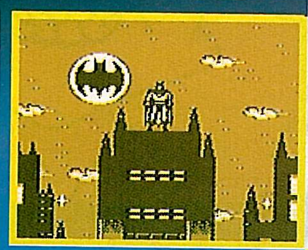
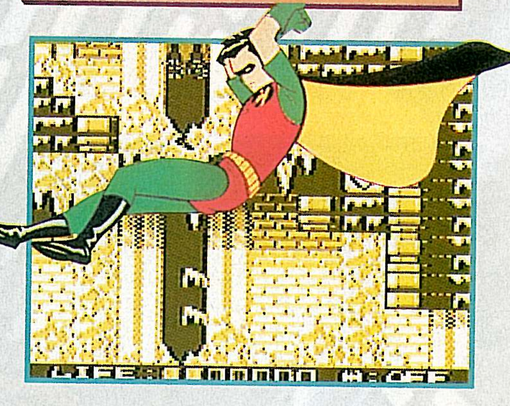


Batman
The Animated Series

Una vez más los habitantes de Ghotam City, residencia habitual del hombre-murciélago más famoso del mundo, han visto alterada la tranquilidad en la que acostumbran a vivir. En esta ocasión, una red de atracadores profesionales de bancos ha decidido asentarse en la ciudad, y dejar limpios de billetes todas las "cajas" existentes. El problema, en principio, no debería ser muy preocupante, puesto que con una simple llamadita a Batman el asunto quedaría resuelto y la red completamente descuartizada. Pero la cosa se complica al averiguarse que los atracadores no "trabajan" para su beneficio personal. Tras una serie de largas investigaciones y después de someter a durísimos interrogatorios a algunos de los detenidos (se les amenazaba con obligarles a ver un programa entero de "La máquina de la verdad" si no confesaban), se llegó a una dramática conclusión: Joker y sus compinches habían vuelto a Ghotam, con la intención de acabar definitivamente con su más ferviente enemigo: Batman. Es así como nuestro héroe deberá lanzarse a una aventura que le obligará a superar dificilísimos obstáculos, si quiere salvar al mundo. Y a él.

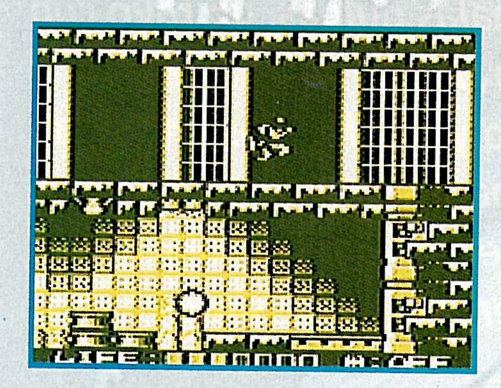
Cinco rivales como cinco soles

Las cosas se le complicarán a Batman desde el primer momento, puesto que en su camino a la búsqueda de los

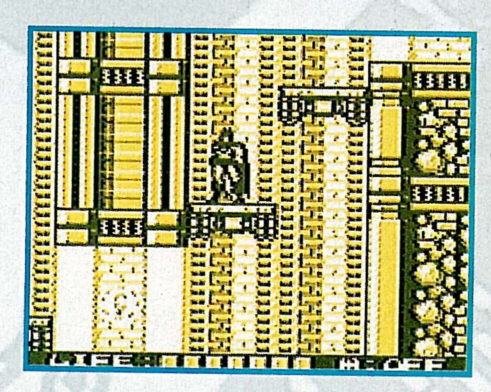






el murciélago tendrá que deshacerse de un buen número de ositos de peluche . Lo que a primera vista parecen ser unos juguetitos completamente inofensivos, en realidad resultan ser letales explosivos, siniestras calabazas que estallan al mínimo roce, pistoleros que tienen mejor puntería que Clint Eastwood, e incluso hombres especialmente equipados que disparan bolas de nieve capaces de congelar a cualquiera.

Para eliminar a todos estos enemigos y



llegar al final de cada fase, Batman cuenta con su batcuerda y con unos poderosísimos puñetazos. Pero por si éstos fueran insuficientes, a lo largo del camino podrá recoger su arma preferida: los batarangs, es decir, las alas de murciélago que resultarán mortales para los malos. La pena es que deberá escoger entre utilizar el puñetazo o el batarang, ya que no podrá usar los dos a la vez. Además, aparecerán durante el recorrido

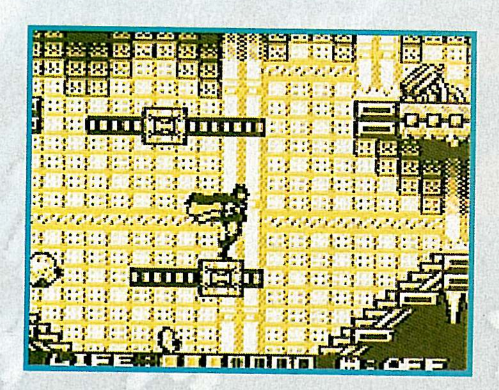
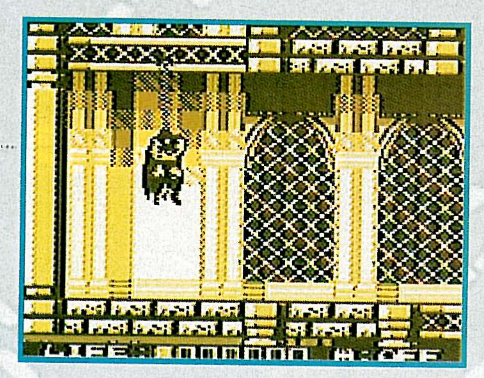


unos corazones gigantes, que pueden proporcionarle, si los captura, hasta tres vidas extras.

Joker, Mr. Freeze, Catwoman, hiedra venenosa, y en definitiva los más famosos enemigos del hombre-murciélago, aparecerán únicamente al final de cada una de las fases. Para batirlos y acceder así al siguiente nivel, deberá golpearlos sin piedad hasta siete veces.

Batman y Robin, una pareja triunfadora

Una vez más, un superhéroe del cómic y todo tipo de pantallas como es Batman, ha decidido ir a correr sus aventuras a vuestra pequeña Game Boy. Y para mayor diversión, en este caso no lo hace solo, como venía ocurriendo hasta ahora en sus apariciones para otras consolas, sino que ha venido acompañado de su inestimable amigo Robin, lo que supone un aliciente de induable estima. Y no es para menos, pues por primera vez Batman y Robin van

a vivir juntos sus aventuras en una consola, en la gran Game Boy.

Si a este gran atractivo se le añade que el juego posee mucha acción, que no es nada fácil superar las fases y que el manejo del personaje es fácil, ágil y rápido, obtenemos un juego de gran calidad que deja de ser interesante para convertirse en increíblemente adictivo. Vale, no es el primero que hemos visto, pero sí el más moderno. Que no lo dudéis.







Space Ace

Qué difícil eres, tío

La Tierra en peligro, un jovenzuelo que intenta salvarla, un Comandante con muy malas pulgas, un rayo con extrañas propiedades... Todo esto y mucho más encierran los 8 megas que contiene el sorprendente «Space Ace». No te pierdas lo que sigue.

Así es la vida. Están continuamente hablando de cremas rejuvenecedoras, píldoras antiarrugas y dietas que quitan varios años de encima, y ahora resulta que el elixir de la eterna juventud está en el interior de la Super.

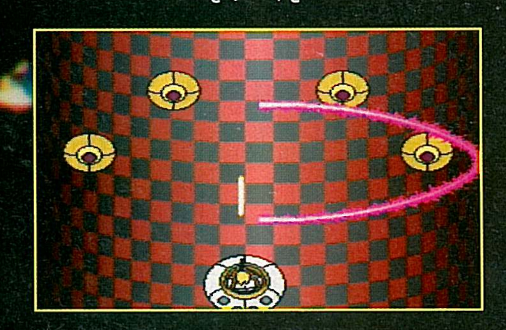
¿Que a quién va dedicada esta perorata? Pues está muy claro: a los mayores, que por una extraña razón están siempre quejándose del paso de los años, las arrugas y todo eso.

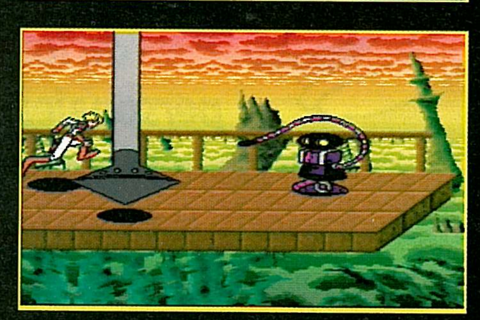
¿Que no os estáis enterando de nada? ¡Vaaale!, intentaremos ser más claros. Lo que sucede es que en nuestra redacción ha aterrizado «Space Ace», un cartucho de ambiente espacial que promete dejarnos boquiabiertos por sus gráficos y por otras cosas que ahora os contaremos. ¿Que no entendéis la relación entre las cremas antiarrugas y este juego? Está bien, vamos a empezar desde el principio.

De hombre a chavalín

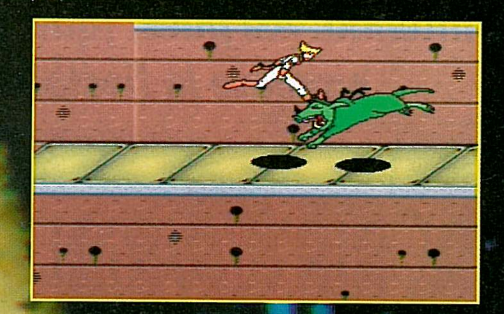
Para poneros en situación, imaginaos que sois Dexter, un guerrero espacial defensor de la Verdad y la Justicia, ¡toma ya! Ahora, pensad que tenéis una bella novia llamada Kimmy, y que sois muy felices . Bueno, pues para aguaros un poco la fiesta, imaginaos también que a un malo-malísimo llamado Comandante Borf le da un día por hacerse el amo de la Tierra. Y para conseguirlo, inventa el Rayo Infanto, un arma con la cual convierte a las personas mayores en inocentes niños. ¿Qué?, ¿vais viendo la







¿Podéis creeros que el enemigo más incisivo de Dexter es el scroll? Pues tomad buena nota...



relación entre las arrugas y el cartucho?

Pues ya sólo queda que adivinéis quién es el encargado de salvar la situación, y a quién le ha raptado la novia el malvado Comandante Borf. ¡Efectivamente!, a vosotros, es decir, a Dexter. Pero antes de entrar en materia, os tenemos que contar un, ejem, "pequeño detalle": resulta que el Rayo Infanto también os ha afectado a vosotros, de forma que el apuesto Dexter ha sido transformado en un imberbe chaval.

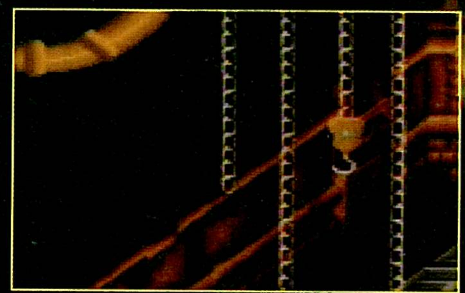
Aclarado ya el asunto, debéis saber que esta aventura consta de 13 galácticas fases, en las que vais a correr, saltar, pilotar naves espaciales, conducir motos interestelares y hasta bucear, con tal de salvar vuestro planeta. ¿Enemigos?, pues muchos y muy poco recomendables como compañeros de piso. Pero hay uno de ellos que destaca sobremanera: ¡tachaaán!, nada más y nada menos que el scroll, que se empeña en perseguir al bueno de Dexter, con lo que nuestro protagonista tiene que ir con un ojo puesto en los obstáculos que se le presentan en su carrera (ya sean plataformas o enemigos) y el otro en el lateral de la pantalla, que amenaza con alcanzarle irremisiblemente.

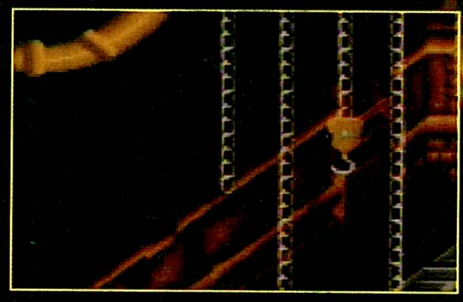
Por fortuna, en cada fase existen unos puntos llamados "Energize" que le permitirán volver a ser un mocetón por unos momentos, suficientes como para que pueda disparar su arma láser y explorar nuevas áreas.



Con la miel en los labios

Aparte de estar atentos a lo que os contamos, si echáis un vistazo a las imágenes que acompañan este texto, seguramente os quedaréis tan alucinados como nosotros por la calidad gráfica de este «Space Ace». Desde luego, pocos juegos





presentan un aspecto tan apetecible, ¿verdad? Pues, desgraciadamente, la belleza de las imágenes es inversamente proporcional a su jugabilidad. Vamos, que resulta dificilísimo avanzar siquiera un poquito en cada fase, con lo cual lo de dejarnos con la miel en los labios queda plenamente justificado. ■



SUPER STARS

¿Pequeñines? ¡Sí, gracias!

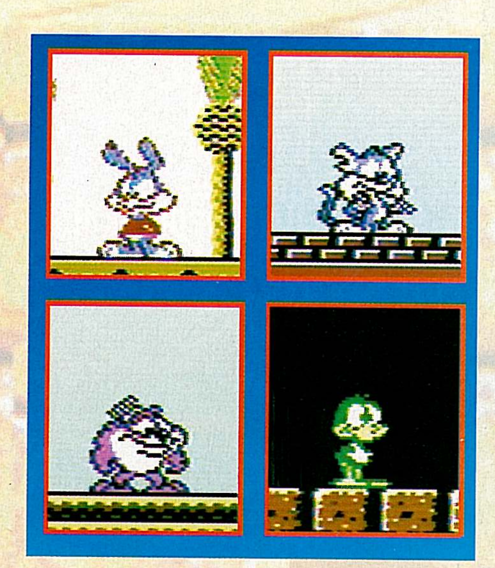
Son la segunda generación de los personajes de la Warner, tienen simpatía suficiente como para parar un tren, y se han propuesto trasladarla a los 8 bits de Nintendo. Así pues, ¡que empiece la fiesta!

Tiny Toon Adventures

Estos chiquitines se están haciendo de oro a pasos agigantados. No son más que unos mocosos y su fama ya ha superado todas las fronteras habidas y por haber. Desde la Cochinchina hasta Murcia, todos los niños conocen ya los nombres de Buster Bunny, Dizzy Devil o, porqué no, el odioso Montana Max.

Pero no creáis que el ser archiconocidos ha hecho que la cosa se les suba a la cabeza. El mismo Buster Bunny sigue viviendo en su casa de toda la vida, y si pensáis que dedica su tiempo libre a actividades como jugar al golf o asistir a fiestas sociales de ésas en las que todo el mundo se las da de interesante (aunque luego haya furiosas peleas por coger los canapés), estáis muy equivocados.

Nuestro amigo se conforma con quedarse tranquilamente en casita, para así no perderse ni uno de sus programas de televisión favoritos ("hogar dulce hogar", que se dice).

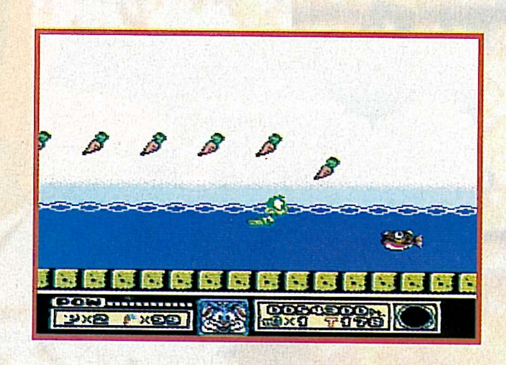


Buster Bunny no estará solo, sino que compartirá protagonismo con sus amigos Furball, Plucky y Dizzy.

Montana no descansa

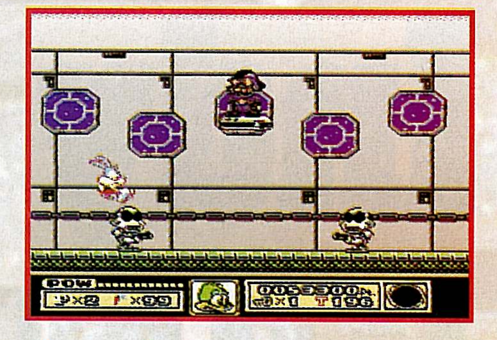
Ni qué decir tiene que en Acme Acre, el mundo de los Tiny Toons, también existen "Reality Shows" como los que se estilan por estos lares (fue memorable el programa en el que por fin se resolvió el caso de las gallinas ponedoras desaparecidas). Pero lo que Buster Bunny no podía sospechar nunca, era que él mismo iba a convertirse en protagonista de uno de esos "deliciosos" programitas. Un día, y tras unas interferencias, hizo aparición en su televisor el ínclito Montana Max portando un terrible mensaje: había secuestrado a Babs Bunny, la novia de Buster. Así, comenzaba de inmediato el rescate en que está basado el cartucho que nos ocupa.







Las habilidades de cada protagonista son diferentes, luego en realidad tenemos cuatros juegos en uno.



El mayor inconveniente que encontraremos en este juego será su elevada dificultad.

Por supuesto, el héroe principal de la aventura es el bueno de Buster, pero sus amigos no han querido dejarle solo en una situación tan comprometida. De este modo, al principio de cada fase podréis escoger a cuál de ellos queréis tener como acompañante (Furball, el gato saltarín, Plucky, el pato volador, o Dizzy, el diablo de Tazmania). En cada nivel, unos iconos circulares os permitirán cambiar a Buster por el personaje que hayáis escogido, y dado que las cualidades de cada uno de ellos se adaptan a unas fases determinadas, la cosa tiene importancia.

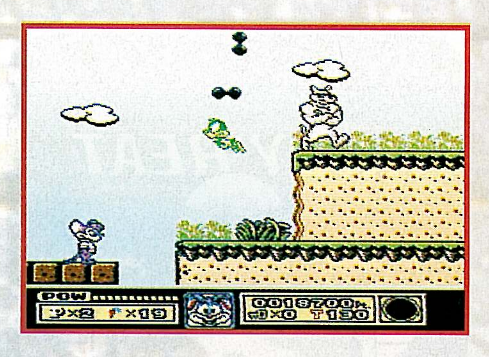
Ya puestos manos a la obra, os esperan seis fases en las que los peligros están a la orden del día. Y os avisamos que esta vez nuestro comentario está plenamente justificado, porque a la dificultad que suponen los inevitables enemigos (guardianes de fase incluidos) se le une el hecho de que vuestra vida se acabe con un único toque (o dos, si habéis recogido algún corazón por el camino).

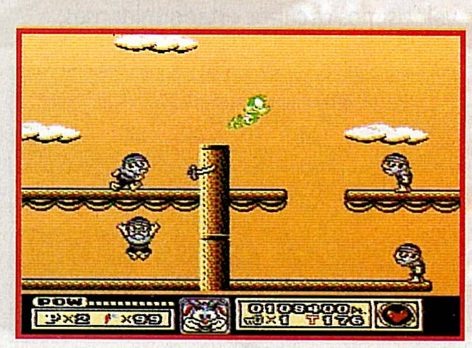
Algunas sorpresas adicionales, como las locas fases de bonus en plan "Guerra de las Galaxias" o los encuentros con la inefable Elmyra, completan el panorama que nos ofrecen los Tiny Toons en esta incursión en la NES.

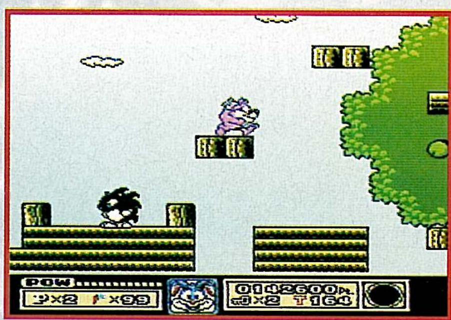
Hace falta color

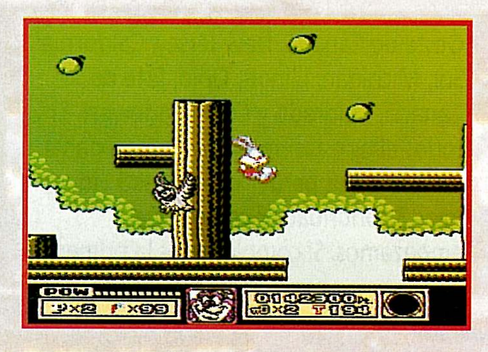
Las estrellas infantiles de la Warner protagonizan un divertido juego de plataformas, que además suena muy bien y tiene aspectos tan originales como la posibilidad de jugar con distintos personajes.

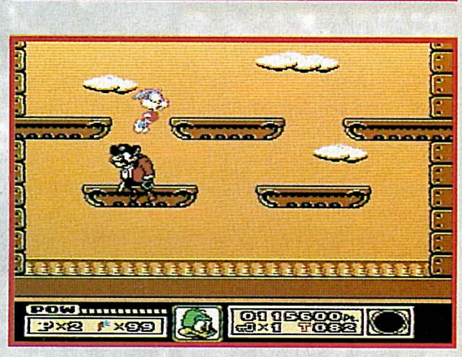
Sin embargo, dos aspectos empañan el meritorio contenido de este cartucho: el escaso colorido, que perjudica al buen nivel general de los gráficos, y la enorme dificultad que supone el que te maten con un solo impacto. Una lástima, porque la simpatía de Buster Bunny y sus amigos es una garantía de entretenimiento.







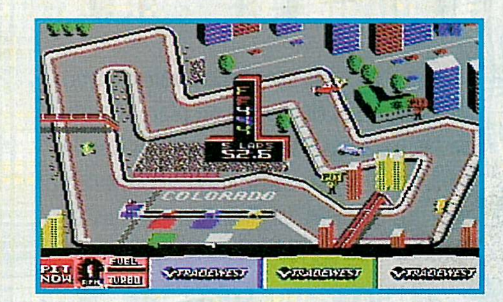








Indy Heat



La fórmula más divertida

Tradewest quiere darnos la oportunidad de demostrar hasta qué punto dominamos la velocidad, a través de un cartucho súper divertido dominado por las carreras y los $.

El planteamiento de este catucho es prácticamente igual al ya visto en el exitoso «Super Off Road». A saber: visión lateral, aérea y completa del circuito, preparación y acondicionamiento del vehículo, varios jugadores simultáneos -ahora hasta 4, gracias al adaptador-, premios en metálico para comprar piezas de repuesto... La variación más





importante con respecto al juego que hemos puesto de ejemplo, la encontraremos en las obligatorias paradas en boxes durante la carrera: allí podremos repostar y reparar las averías.

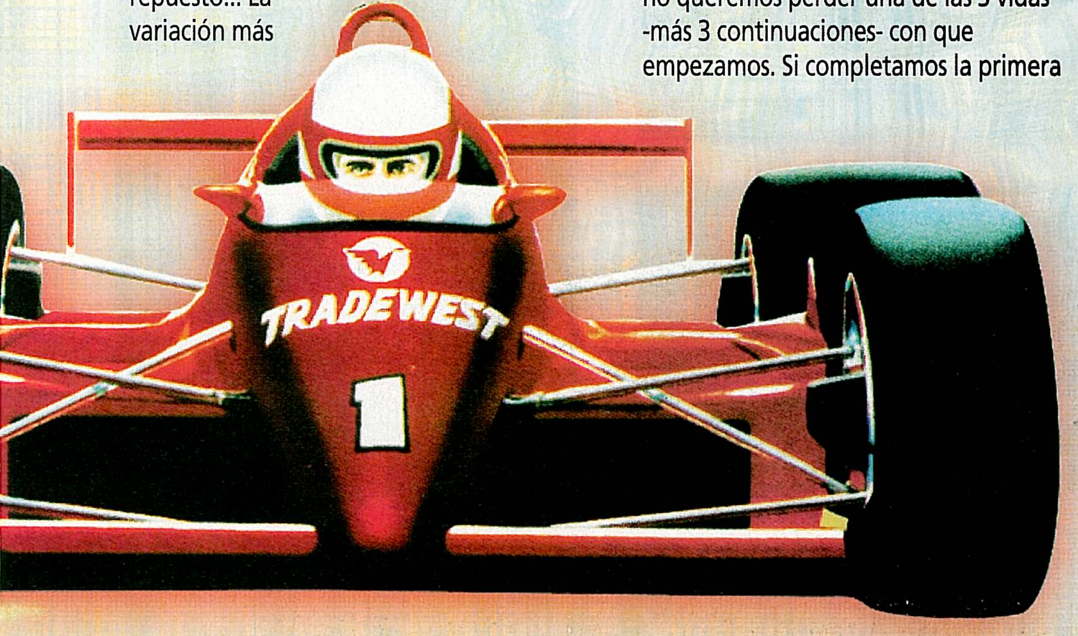
La primera fase de este campeonato "Indy" (fórmula a la americana) se desarrolla dentro de 9 complicados y velocísimos circuitos estadounidenses:



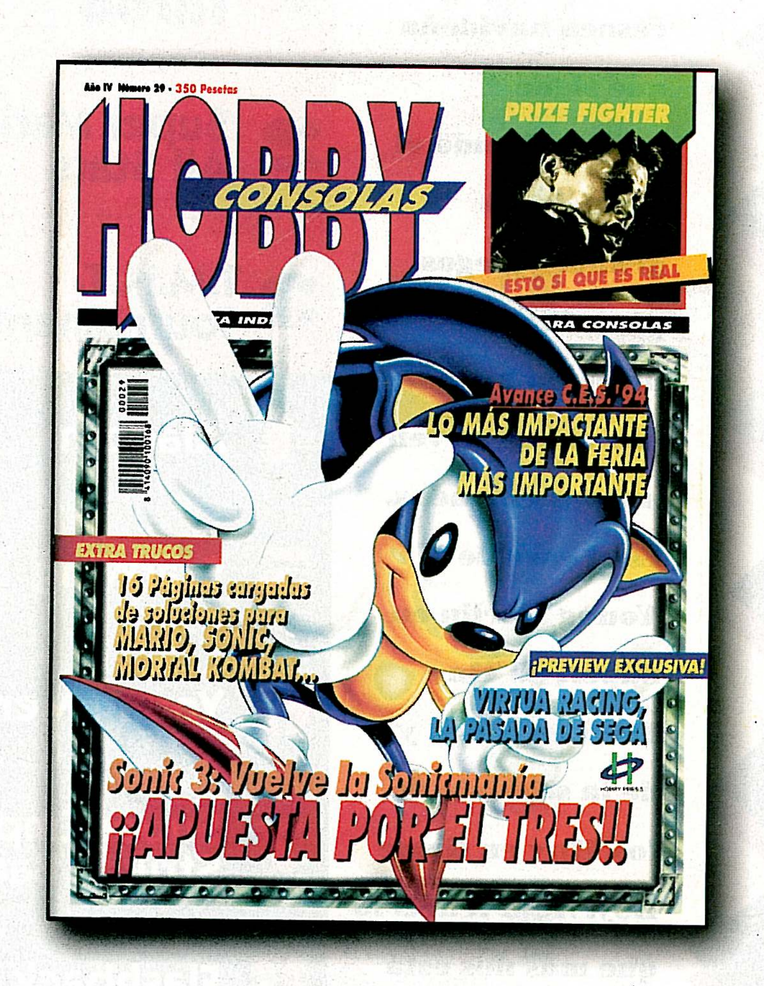

Oeste de Canadá, New Jersey, California Sur, Michigan, Illinois, Ohio, Este de Canadá, Colorado y Copa Tradewest. En todos ellos estaremos obligados a ganar si no queremos perder una de las 3 vidas -más 3 continuaciones- con que empezamos. Si completamos la primera fase, tendremos opción de disputar unas rondas más duras, con rivales más competitivos y máquinas más poderosas.

Por si todo esto os ha parecido poco, probad a jugar en la modalidad de varios pilotos a la vez, mientras os dejáis llevar por la banda sonora, muy correcta, y los delicados gráficos. ■





Este mes, juégatelo todo.



Este mes, en Hobby Consolas, se admiten apuestas. A ganador. Así que, elijan. Tienen ustedes a «Sonic 3» y su preview como líder en cabeza. A «Virtua Racing», el juego más rápido que va a lanzar Sega en un tiempecito, como segundo destacado. A «Young Merlin» y su desaforada aventura para Super Nintendo. A «NBA Jam» y lo que promete ser la sensación en basket de la temporada. A «Fatal Fury Special» o la revancha Neo Geo de lo mejor en lucha. Y, en puestos de honor, un especial trucos -hasta 16 páginas- con claves y soluciones para un sinfin de juegos.



Y además...

¡¡EXTRA CONCURSOS!!

- ¡¡Hay lotería consolera!! Con un montón de televisores, coches R/C, lotes de películas de vídeo y camisetas en juego.
- Dos viajes al mundial de fútbol de Estados Unidos con Sensible Soccer.
- Y una Neo Geo con grandes cartuchos si apuestas por Batman.



LOS TOP 10

Vamos a por la lista de Febrero, una lista de resaca navideña que sigue aprovechando el tirón de los grandes juegos, pero deja un pequeño hueco por el que se ven nuevas entradas. Es el caso de Young Merlin en Super, de Tiny Toon en N.E.S. y de la segunda de los Tiny en Game Boy. Aquí tenéis lo que más nos está gustando del 94, que lo disfrutéis.

S.N.E.S.

1 Street Fighter II Turbo 



2 Super Mario All Stars 

3 T.M.N.T. Tournament Fighters 

4 Aladdin 

5 StarWing 

6 Young Merlin 

7 Super Empire Strikes Back 

8 Flashback



9 Jurassic Park 

10 Bubsy the Bobcat 

Venga juegos de lucha, venga golpes, magias, estrategias y acción, toda la acción del mundo. Este mes, Street Fighter de número 1 y las Tortugas en la tercera plaza.



N.E.S.

1	Super Mario 3
2	Maniac Mansion
3	Tiny Toon
4	Battletoads
5	Ultimate Stuntman
6	Asterix
7	Indy Heat
8	Dracula
9	Prince of Persia
10	Panic Restaurant



GAME BOY

1	Zelda: Link´s Awakening
2	Mystic Quest
3	Turtles III
4	Super Mario Land 2
5	Tiny Toon 2
6	Darkwing Duck
7	Top Rank Tennis
8	Road Rash
9	Looney Tunes
10	The Humans

Tiny Toon Adventures era uno de los cartuchos más esperados por el público Nintendo. Al fin está con nosotros y, efectivamente, había razones para desearlo con ardor.

También las criaturitas de Spielberg tienen mucho que decir este mes en Game Boy. De momento se han encaramado a una quinta plaza, pero se espera que suban y suban.







Gran Guía

DRAGON BALL Z

¡Consigue toda su fuerza!



SUPER NINTENDO

Cuando supimos del imparable éxito de Goku en Super Nintendo, no lo pensamos dos veces. Había que hacer un especial con este dios mono y su tribu, una guía al servicio del jugón en la que desvelar todos los secretos, golpes, estrategias y nombres, todo lo que rodea a Dragon Ball Z 16 megas. Así que no se despisten, tomen buena nota de lo que van a leer, conecten la consola y ¡a disfrutar de la fuerza de Goku, el dios!



SON GOKU

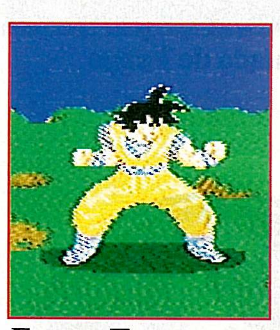
Protagonista absoluto de la aventura. Fue el primero en descubrir el verdadero poder de un Superguerrero del Espacio. Su Fuerza Vital es enorme, pero siempre la utiliza para hacer el bien. Son Goku es mucho más que un super-héroe.





Bola de Fuego

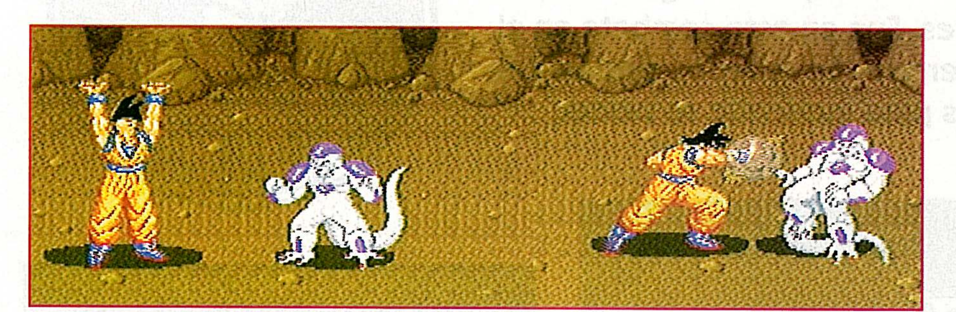
Ataque aéreo



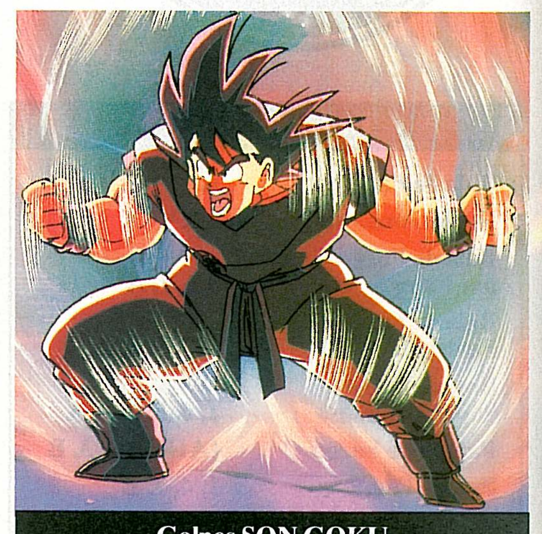
Fuerza Extra



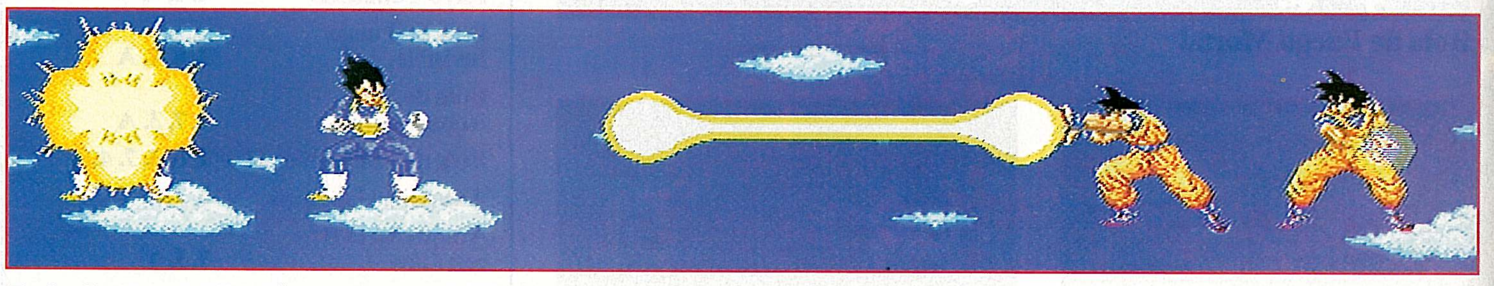
Ataque con el Codo



Bola de Fuego Guiada por Calor



Golpes SON GOKU	
Bola de Fuego	A
Bola de Fuego-Tortuga	3, 7, 4, 1, A
Bola de Fuego Guiada por Calor	3, 6, 1, A
Ataque con el Codo	3, 7, 4, Y
Patada de Fuego	(AIRE)1, 3, B
Ataque aéreo	7, 5, B
Super Bola de Fuego	1, 6, 3, 7, 4, A
Fuerza Extra	3, 2, A
Bola de Fuego Contínuo	3, 7, 4, A
Patada Contínua	4, 7, 3, 6, 1, B
Movimiento de Combate	4, 7, 3, 6, 1, 2, B



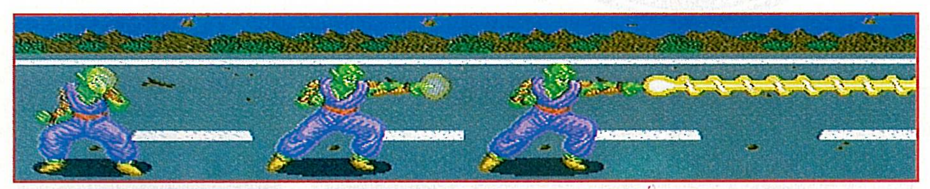
Bola de Fuego Contínuo



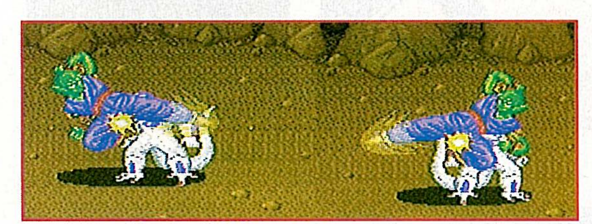
PICCOLO

Pertenece a la tribu de los namecquianos. Dios y él son una sóla persona, en la que Piccolo simboliza el lado oscuro. Fue el primer instructor de Son Gohan, y en cierta ocasión arriesgó su vida por él. Luchó por el bien junto a Goku.

Golpes PICCOLO	
Bola de Fuego	A
Rayo Luminoso	4,1,A
Bola de Fuego Guiada por Calor	3, 6, 1, A
Bola de Fuego Fantasma	4, 7, 3, 6, A
Bola de Fuego Super Luminosa	1, 6, 3, 7, 4, A
Patada de Fuego	(AIRE) 1, 3, B
Patada Doble	1, 4, 1, B



Bola de Fuego Fantasma



Bola de Fuego Fantasma

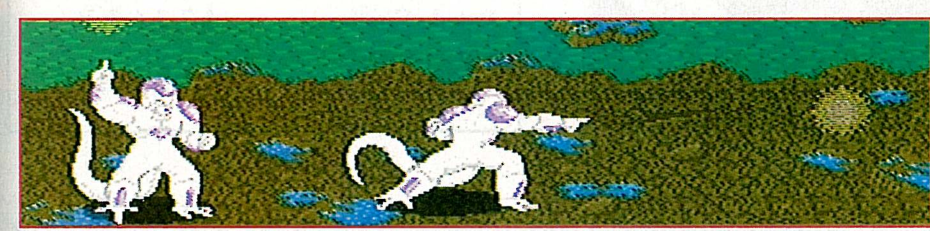


Patada de Fuego

FREEZER



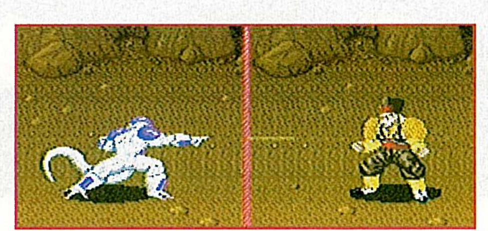
Fue uno de los primeros enemigos de Goku y sus amigos. Lo más fuerte que existía por aquel entonces. Fue en este combate en el que Goku se convirtió en super-guerrero. Su cuerpo, repugnate, podía sufrir varias transformaciones para aumentar su poder.



Bola de Fuego Mortal



Bola de Fuego Invisible



Rayo Luminoso

Golpes FREEZER	
Bola de Fuego	A
Rayo Luminoso	4, 1, A
Bola de Fuego Invisible	3, 6, 1, A
Bola de Fugo Rebanadora	4, 7, 3, A
Bola de Fuego Mortal	1, 6, 3, 7, 4, A
Ataque de Hombro	3, 7, 4, Y
Ataque en el Aire con Giro	7, 5, Y
Ataque en el Aire con Giro	4, 7, 3, 6, 1, B

SON GOHAN



Es el hijo de Goku, y lleva su fuerza vital. Algún día se convertirá en el ser más poderoso de todo el universo, pero sabrá utilizarlo para el bien. Como hijo de Goku, pertenece a la raza de los super-guerreros, y posee una extraordinaria fuerza. Su aspecto es el de un niño, pero su poder es el de un guerrero.



Super Puñetazo Contínuo



Barrido



Patada con Salto Mortal

Golpes SON GOHAN	
Bola de Fuego	A
Bola de Fuego Contínua	3, 7, 4, A
Bola de Fuego Fantasma	4, 7, 3, 6, A
Bola de Fugo Tortuga	4, 7, 3, 6, 1, A
Super Puñetazo Contínuo	1, 4, 1, Y
Barrido	3, 6, 1, B
Patada con Salto Mortal	7, 5, B
Patada de Fuego	(AIRE) 1, 3, B

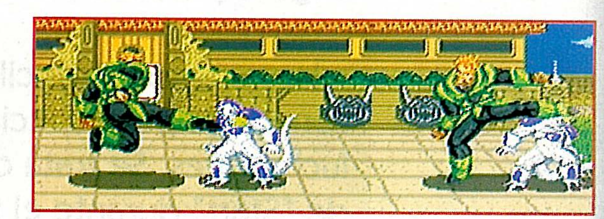
ANDROIDE Nº 16

Es otro experimento del Doctor Guero. Posee una fuerza extraordinaria. El único fin con el que fue creado -al igual que el resto de androides- es el de eliminar a Goku, y obtener así el dominio total del mundo.

Golpes ANDROIDE 16	
Bola de Fuego	A
Rayo Luminoso	4, 1, A
Puño Volante	3, 6, 1, A
Disparador de Bolas de Fuego	4, 7, 3, 6, A
Puñetazo "T"	4, 1, Y
Ataque aéreo	7, 5, B
Patada Volante Contínua	1, 4, 1, B
Patada con Giro	3, 6, 1, B



Patada Volante Contínua

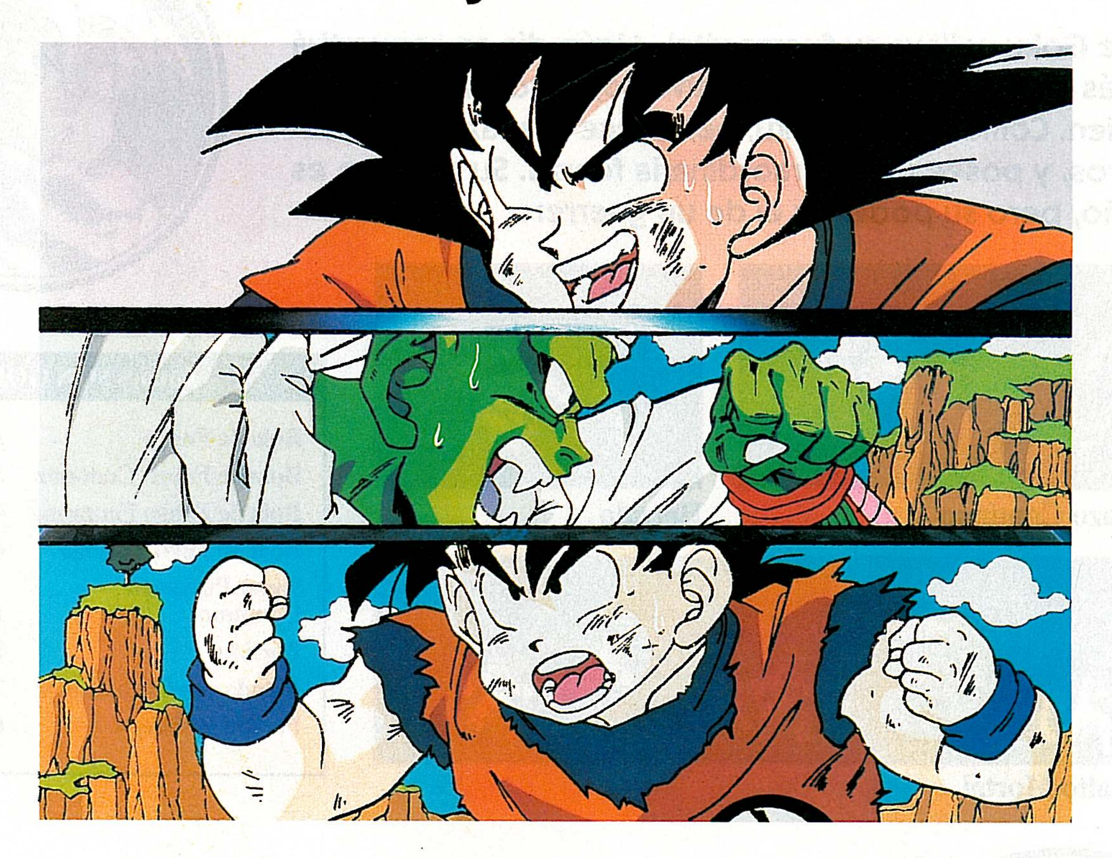


Patada con Giro



Puñetazo "T"

Los mejores Trucos



para derrotar a tus enemigos

• Si durante la presentación pulsas todos los botones de tu pad de control, -además del que indica a la derecha en el bloque direccional-, conseguirás que **Son Gohan, Goku, Vegeta y Trunks se transformen en super-guerreros.**

• Hay un modo sencillo de saber cuáles son los golpes especiales de los luchadores. Se trata de pulsar el botón de "Start" durante el transcurso de la partida, después "Select", y por último "A". De esta manera **obtendrás la lista completa de golpes.**

• Si quieres **que sea tu Super Nintendo quien luche por ti**: pausa el juego y pulsa A, B, X, Y a la vez. Para volver al modo normal, repite el proceso.





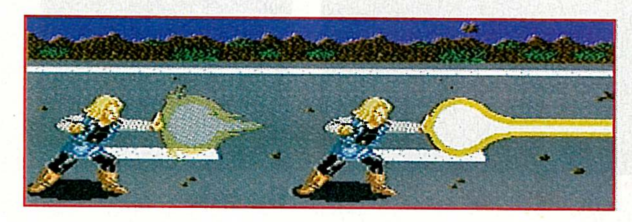
ANDROIDE Nº 18

Es el único androide con apariencia femenina, pero no por ello más débil. Es el último androide que necesita Cell para completar su cuerpo y convertirse en Perfect.

Golpes ANDROIDE 18	
Bola de Fuego	A
Rebanar	4, 7, 3, A
Bola de Fuego Guiada por Calor	3, 6, 1, A
Gran Bola de Fuego en Mano	3, 7, 4, 1, A
Ataque de Codo	3, 7, 4, Y
Giro con Puñetazo	3, 6, 1, Y
Barrido	3, 6, 1, B
Ataque Aéreo	7, 5, B
Ataque Sentado	3, 2, B



Giro con Puñetazo



Gran Bola de Fuego en Mano

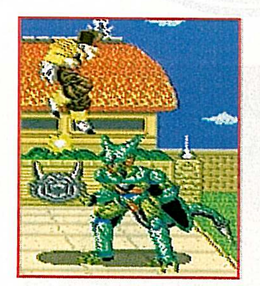


Barrido

ANDROIDE Nº 20

Es el único androide con cierta capacidad de raciocinio. Descubre que Cell es su mayor enemigo y no Goku, y por eso se enfrenta a él. No es tan destructivo como el resto de sus compañeros, pero su fuerza es importante.





Ataque aéreo



Carrera y Golpe



Ataque de Cabeza

Golpes ANDROIDE 20	
Bola de Fuego	A
Rayo Luminoso	4, 1, A
Robar Energía	1, 6, 3, 7, 4, A
Bola de Fuego Robótica	3, 6, 1, A
Ataque de Cabeza	3, 7, 4, Y
Ataque aéreo	7, 5, Y
Carrera y Golpe	1, 4, 1, Y



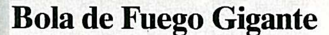
VEGETA

A él le pertenece el título de Príncipe de los Superguerreros. Aún así desarrolló más tarde que Goku su súper poderes. Su objetivo siempre fue el de dominar el mundo, aunque para ello tuviera que unirse primero a las fuerzas del bien. No os dejéis engañar por su escasa altura. Su fuerza es inmensa.



Ataque de Cabeza





Bola de Fuego Gigante



Barrido

Golpes CELL	
Bola de Fuego	A
Bola de Fuego Continua	3, 7, 4, A
Bola de Fuego en Mano	3, 7, 4, 1, A
Bola de Fuego Gigante	4, 7, 3, 6, 1, A
Ataque de Cabeza	3, 7, 4, Y
Patada y Puñetazos continuos	1, 4, 1, Y
Doble Puñetazo	(AIRE) 3, Y
Barrido	3, 6, 1, B
Ataque aéreo	7, 5, B

CELL



Tiene este nombre debido a que cada gran guerrero que ha existido ha depositado una célula en su cuerpo. Es un peligroso experimento de ingeniería genética, cuyo último fin es dominar el universo. Su energía aumenta a medida que va derrotando a sus enemigos, gracias a la capacidad de absorción de su cola.

Golpes CELL	
Bola de Fuego	A
Barrido en Pie	4, 7, 3, B
Ataque Magnético	1, 6, 3, 7, 4, B
Rebanador	4, 7, 3, A
Robar Energía	1, 6, 3, 7, 4, A
Bola de Fuego Tortuga	3, 7, 4, 1, A
Bola de Fuego Fantasma	4, 7, 3, 6, 1, A
Ataque con la Cola	7, 5, B
Patada de Fuego	(AIRE) 1, 3, B
Bola de Fuego Continua	3, 7, 4, A
Super Bola de Fuego	3, 7, 4, 1, A
Super Bola de Fuego Doble	4, 7, 3, 6, 1, A
Super Ataque CELL	7, 5, B



Ataque de Cola



Rebanador



Ataque Magnético



TRUNKS

Es el hijo de Vegeta. Regresa del futuro para prevenir a Goku de su muerte. Se trata también de un súper guerrero, con cualidades tan espectaculares como las del propio Vegeta. Conoce algunas cosas que ocurrirán y lucha por cambiarlas.

Golpes TRUNKS	
Bola de Fuego	A
Bola de Fuego Continua	3, 7, 4, A
Bola de Fuego Flaming	3, 7, 4, 1, A
Super Bomba-Bola de Fuego	4, 7, 3, 6, 1, A
Ataque con la Pierna	3, 7, 4, Y
Patada de Fuego	(AIRE) 1, 3, B
Ataque Aéreo	7, 5, B
Patada Continua	4, 7, 3, 6, 1, B



Patada Continua

Patada de Fuego



Super Bomba-Bola de Fuego

Claves para la victoria

Antes de ejecutar cada golpe, antes siquiera de empezar a jugar, fíjate en este cuadro de claves. Lo hemos hecho para facilitar la explicación de las llaves y los golpes especiales, de tal manera que no te liaras con flechas, mandos y esas cosas. Así que ya sabes, mira primero estas instrucciones y luego te pones a pegar los golpes que quieras. Pero mira, ¿eh?



→	AVANZAR	Y	PUÑETAZO
↑	SALTAR	B	PATADA
↓	AGARRAR PODER GANADOR	A	BOLA DE FUEGO
←	RETROCEDER	X	PASAR DE TIERRA A AIRE
↗	SALTO ADELANTE	L	ATACAR HACIA ATRAS
↘	AGARRAR	R	ATACAR HACIA DELANTE
↙	DEFENSA BAJA	START	PAUSE
↖	SALTO ATRAS	SELECT	AYUDA/OPCIONES

→	1
↑	2
↓	3
←	4
↗	5
↘	6
↙	7
↖	8

La Mejor Guía



Para no Perderse en el Espacio

Por fin regresa a las páginas de Nintendo Acción uno de los juegos más impresionantes de los últimos tiempos: Starwing. Pero esta vez lo hace para desvelarnos uno a uno todos sus secretos y contarnos los pasos que debemos seguir para lograr finalizar con éxito nuestra complicada misión.

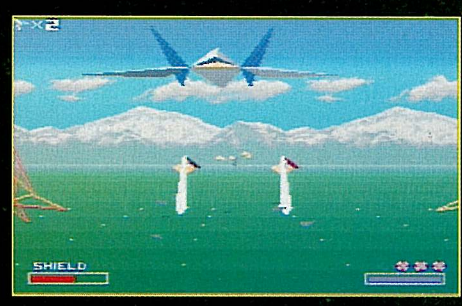
SUPER NINTENDO

NIVEL 1

Fase primera: Corneria







Nada mejor que empezar con buen pie, y para ello vuela através de **las cuatro puertas situadas al principio** y encontrarás **un item que duplicará tu poder de disparo.** Está un poco más allá de la estructura azul. **Vuela através del túnel para cogerlo.**

Poco más adelante , destruye la nave terrestre y conseguirás **una bomba extra.** Y si no tienes bastante con una, a la derecha de las dos torres rojas adyacentes **hallarás otra igual.**

Al llegar a la zona sembrada de altas y delgadas torres azules, **permanece pegado al suelo** para evitar que te golpeen cuando se derrumben. También puedes dispararlas, pero es más arriesgado.

Por último , **asegúrate de destruir los robots gigantes** antes de llegar a ellos, pues tienen la mania de **cruzarse en tu camino.**

JEFE: ATTACK CARRIER

Vuela bajo al principio para evitar que te golpee por la espalda. Cuando la nave haya pasado y gire hacia ti, vuela a la derecha y dispara contra su lado derecho, aunque no será vulnerable hasta que se abran las puertas y muestre sus paneles color naranja. Cuando esta sección esté destruida concéntrate en la izquierda. Cuando ambas secciones hayan caido te lanzará misiles de plasma de alto poder destructivo, pero fáciles de esquivar.

Un par de ráfagas de laser y la victoria será tuya.



Fase segunda: El Cinturón de Asteroides

Extrañas criaturas pueblan esta región del espacio, como **el enorme Cienpiés Cósmico,** al que si no molestas con tus disparos te dejará en paz.

Los asteroides naranjas pueden ser destruidos facilmente. **Los grises, por contra, son indestructibles.**

Aproximadamente a mitad de camino encontrarás **una criatura saltando sobre dos asteroides.** Cárgatela para conseguir **un anillo de energía, y recoge la bomba que se esconde entre los dos asteroides.**

La principal amenaza de este sector está constituida por **las naves que se teletransportan** ante tus narices y te intentan fundir con sus lasers. Aprovecha el tiempo que necesitan para materializarse por completo y destrúyelos.

Tu otra preocupación la constituyen **las filas de asteroides.** Simplemente dispara al del centro para abrirte camino. Una última cosa: destruye las formaciones triangulares de asteroides, pues esconden **una vida extra.** De nada.



JEFE: ROCK CRUSHER

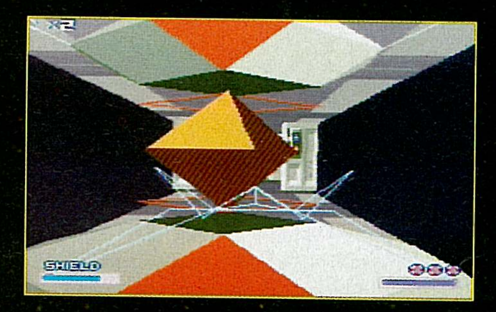
Sin demasiadas complicaciones. Las ocho torretas laser son tu objetivo. Usa bombas para cargártelas en un santiamén. Si no te quedan apáñatelas con el laser. Una vez que las ocho estén destruidas la unidad central quedará desprotegida. Dispara al centro para destruirla, vigilando los misiles.







Fase tercera: La Armada Espacial




No te vendrá nada mal **rellenar tu energía** con el anillo que aparecerá cuando destruyas la nave que aparece al principio. Dispara a la puerta que encontrarás un poco despues y soltará **una vida extra.**

Tu misión consistirá en **destruir tantos cargueros y acorazados como te sea posible.** Dispáralos al triángulo intermitente que hay en su parte superior y una nube de humo te indicará que están tocados.

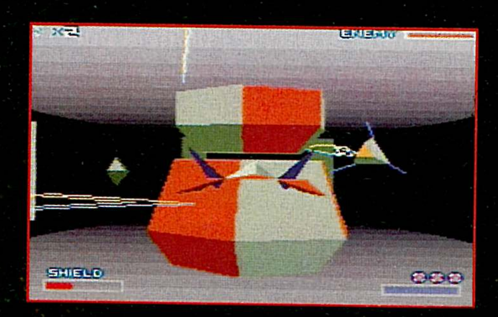
Tus compañeros te indicarán **cual es la nave que habrá que atravesar.** Si no haces caso la fase se repetirá indefinidamente.

Su interior se convertirá en un desafío a tus dotes de pilotaje: puertas que se cierran, columnas en pleno pasillo.... **Destruye el cristal amarillo y escapa** sin que te alcancen los escombros. Esta operación tendrás que repetirla dos veces.

Destruir el zepeín supondrá un agradable ejercicio de **tiro al blanco**, y tras atravesar un nuevo y sencillo pasillo, te darás de bruces con el jefe.

JEFE : ATOMIC BASE

Mientras la habitación esté girando sitúate de manera que veas la unidad láser viniendo hacia tí. Evita disparar a los pequeños diamantes en el muro -hazlo y abrás porqué-. Destruye la unidad laser y revienta su corazón.



Fase cuarta: Meteor

Dispara a los zancudos, y por extensión **a todo lo que se mueva.** Cuando llegues a las torres **busca la bomba y el anillo de energía.** Un propulsor te ayudará a salir de aquí , pero ten mucho cuidado con **las enormes rocas.**

Introducirte por la siguiente puerta te supondrá **una vida extra**. Tras ella atravesarás un hangar en el que se ocultan **tres enemigos.** Dispáralos y encontrarás **otro hangar.** Dispara contra la puerta en el último segundo y se abrirá mostrando **un anillo de enrgía.**

Tras el llegará **una nave fuertemente armada.** Cuando te la hayas cargado encontrarás dos hangares adyacentes. El de la derecha no oculta nada, el de la izquierda **una bomba**.

Una nueva nave aparecerá, y tras ella el jefe.

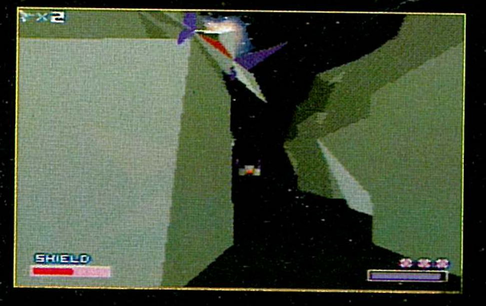


JEFE: Dancing Insector.

Dispara a las piernas y el cuerpo de la bestia hasta hacerla caer,y hazlo de nuevo si se intentan levantar. Si esto pasa, su frustración le hará lanzar un poderoso chorro de fuego , no demasiado dificil de esquivar. Golpea su cabeza mientras gira vertiginosamente.







Fase quinta: Batalla Espacial en Venom



Ningún consejo especial en esta fase, sólo una recomendación: **vigila las naves acorazadas.** Son temporalmente invulnerables, muy maniobrables y extremadamente mortales. **Destrúyelas lo más rápido que puedas.**

Para el resto del recorrido, **disparar en linea recta hacia el horizonte del planeta es el mejor sistema para acabar sano y salvo.**

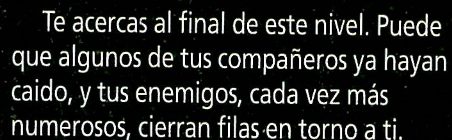




JEFE: PHANTRON

Este individuo ataca en dos fases. En la primera se dedicará a moverse de izquierda a derecha. Haz lo mismo a la vez que le disparas. En la siguiente, Phantron producirá dos hologramas de sí mismo. Encuentra el vulnerable y machácalo hasta que sus cenizas se esparzan sobre el planeta.

Fase sexta: Planeta Venom



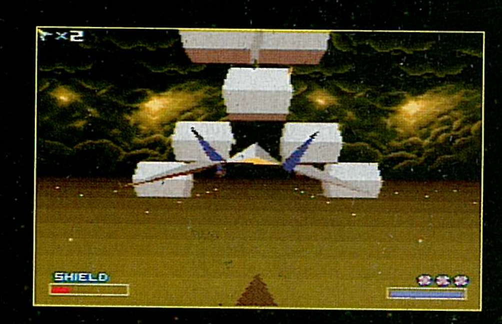
Te acercas al final de este nivel. Puede que algunos de tus compañeros ya hayan caido, y tus enemigos, cada vez más numerosos, cierran filas en torno a ti.

Hay un par de puertas que se abrirán cuando te acerques. **La flecha indica en qué dirección lo harán**, pero con un disparo **puedes invertir el sentido.** Lo mismo sucede con los bloques marrones, así que ten mucho ojo si no quieres que se cierren en tus narices.

Tras ellos, una lluvia de columnas naranjas amenazará la integridad de tu nave, así que **muévete continuamente de izquierda a derecha** para "capear el temporal" con el menor daño posible.

Otra pequña amenaza la constituyen **los bloques y coloumnas suspendidas en el aire.** No pases bajo ellas , pues se derrumbarán sobre tí.







JEFE: PHANTRON ¡otra vez!

De nuevo este condenado bicho te atacará en dos fases. La primera es parecida a la segunda de la fase anterior, pero la segunda es bastante difícil. Se transformará en una horrenda araña que dispara misiles y rayos de plasma, y para colmo sólo es vulnerable en la cabeza. Destrúyela antes de que te agarre con sus patas.

Enemigo Final: Andorf

El túnel que nos conduce **a la batalla final** es un auténtico desafío para nuestros reflejos. Por contra **Andorf no debe dar muchos problemas.**

Se materializará en forma de cara gigante. Mantén los lásers siemprte **fijos a sus ojos** -sólo son vulnerables cuando están azules-. No te asustes cuando intente absorberte, pues **nunca lo consigue,** pero por contra **te mandará toda serie de basuras muy difíciles de esquivar.**

Cuando destruyas sus ojos la cara desaparecerá para dar paso a un cubo. **Destrúyelo rápido o la cara volverá.** Ahora, ¿te atreves con el nivel 2?.



NIVEL 2

Fase primera: Corneria

Consigue **un duplicador de disparo** simplemente **volando entre las puertas.**





Cuando veas el hangar, **frénate para evitar chocar contra su puerta.** Un poco más adelante **aparecerá una nave que dejará caer pequeños robots en paracaidas.**

Destrúyelos rápido, preferiblemente con una bomba lanzada desde lo alto de la pantalla.

Cruza por las nuevas puertas que irán apareciendo para conseguir **una bomba.** Al pasar por la zona de las columnas azules vuela bajo para que no te golpeen al caer. Cerca del final podrás conseguir **otra bomba si eres capaz de guiar tu nave por entre los dos edificios.**



JEFE: ATACK CARRIER
Ver Nivel 1, Fase 1

Fase segunda: Sector X

Cuando llegues a las dos filas de vigas horizontales, **vuela entre ellas y busca una vida extra tras una viga giratoria.**

Cuando llegues a una especie de pasillo formado por vigas en vertical, **vuela bajo hasta alcanzar otro pasillo hecho de vigas giratorias paralelas.** Vuela por la izquierda o la derecha para evitar ser dañado, o pasa bajo el corredor si lo que quieres es conseguir **una bomba.**

Mucho cuidadito con las naves que se teletransportan, y cuando llegues a otra estructura espacial **busca la bomba y el anillo de energía que oculta.**



La parte final de esta fase está adornada por **infinidad de vigas** que flotan libremente. Aquí no hay truco que valga, sólo tus reflejos y habilidad podrán sacarte con vida. **Dispara continuamente.**



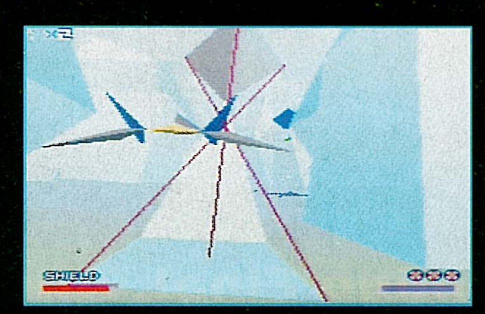


JEFE: ROCK CRUSHER
Ver Nivel 1, Fase 2

Fase tercera: Titania

Si las rocas del principio te han puesto en alguna dificultad, ¡espera a ver lo que te aguarda más allá!.

Vigila los cristales que flotan por la pantalla. Fíjate bien en los tres hangares que aparecen a continuación: **el del centro esconde un duplicador de disparos, y el de la derecha desactiva el generador atmosférico.** Hasta que no pases por la puerta de la derecha, la fase se repetirá. Cuando lo hagas el escenario variará, pero no los enemigos.







JEFE:PROFESOR HANGAR

Destruye las naves anfibias y el siniestro profesor Hangar hará acto de presencia. Si tienes máxima potencia de disparo caerá en segundos, si no, con un uso racional de las bombas y numerosas acciones evasivas podrás ventilarlo, antes de que use su poderoso armamento.

Fase cuarta: Sector Y

Una especie de **acuario galáctico** poblado por unas criaturas de lo más peligroso, como **la manta gigante o los calamares en su tinta.** Si alguna medusa se pega a tu nave, **acelera un par de veces para quitártela de encima.**

A la manta gigante roja hay que **destruirla antes de que nos ataque,** pero a las azules ni se te ocurra molestarlas. Tienen muy mal genio. Es en esta zona donde **podremos duplicar nuestra potencia de disparo con un item al uso.**

Justo antes de que el Jefe aparezca, veremos **una enorme ballena.** Dispárala y por arte de magia **dejará caer anillos de enrgía, bombas, duplicadores de disparo y un escudo.**







JEFE: PLASMA HYDRA

Cuidado con los largos brazos de este bicho. Tu primera tarea serádisparar a los dientes que jalonan el final de cada brazo. Cuando los destruyas aparecerán otros, pero esto irá haciendo el brazo más corto. Para desgracia nuestra, un enorme rabo aparecerá a su espalda. Dispara a toda velocidad antes de que te golpee con su mazo.

Fase quinta: La Batalla Espacial de Venom







Aquí la clave está en **recordar que los malos siempre atacan en grupo** (serán cobardes), lo que significa que deberás **cargártelos lo antes posible.**

No llegarás muy lejos si no esquivas con efectividad los misiles que te lanzarán desde la superficie del planeta.

Al final del nivel te atacará una nave naranja. **Su destrucción liberará un anillo de energía.**



JEFE: METALSMASHER

¡La venganza de las batidoras gigantes ha llegado hasta nuestra Super Nintendo!. Nuestra nave sólo aguantará un par de sus acometidas, así que hay que proceder con sumo cuidado. Si el jefe te intenta aplastar por arriba y por abajo, acelera sin piedad y no logrará cazarte. Si por el contrario lo que quiere es pillarte de lado, frena todo lo que puedas y se llevará un buen chasco. Concentra tus ataques en uno solo de los lados. Eso hará su muerte más rápida.

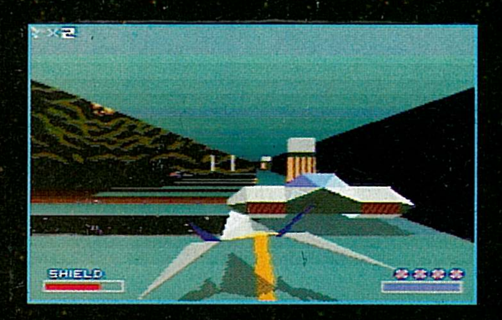


Fase sexta: El Pasillo de Venom



El final está cerca, y muy poco o nada se puede decir ya, pero no te vendrán mal algunos consejillos: Por lo pronto, **permanece en el lado sólido de la carretera** (es decir, a la derecha), para evitar los lasers lanzados por las otras naves. **Los pequeños vehículos amarillos de tierra sueltan anillos de enrgía cuando son destruidos.**

Usa tu habilidad de pilotaje para "negociar" los numerosos obstáculos.



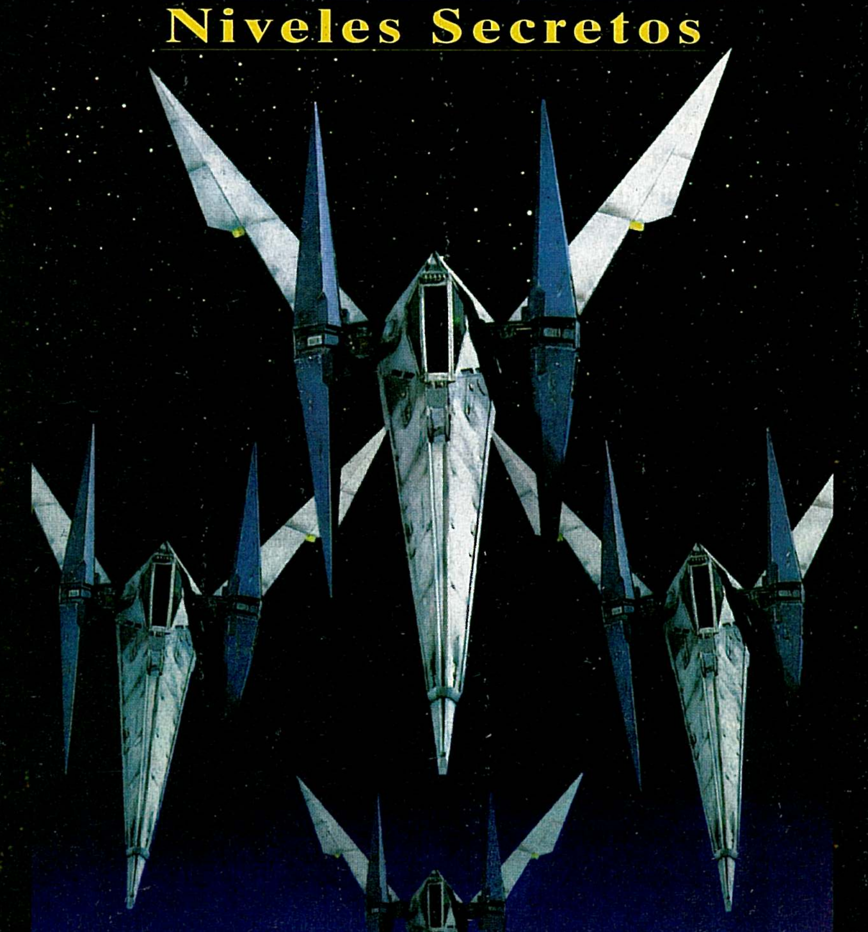
JEFE: GALACTIC RIDER

Cuando el jefe abra sus puertas para soltar sus motos aéreas, dispara contra su interior (una bomba puede hacer maravillas).

Cuando el jefe se cierre, quítate de su camino con acelerones y frenazos contínuos y espera a que se abra de nuevo. Las motos aéreas son molestas, pero recuerda que toda tu atención debe centrarse en el interior del jefe.



STARWING: Niveles Secretos



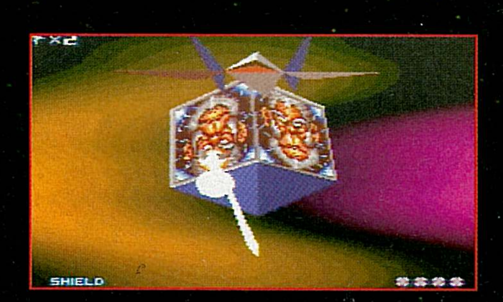
Aquí van una serie de pequeños truquitos, sorprendentes en algunos casos, y sobre los que seguro vuestros amigos no han oído ni hablar:

AGUJERO NEGRO:
Cuando estés en el cinturón de asteroides en el Nivel 1, busca los cinco asteroides en fila y choca contra el naranja del centro o dispárale en el último momento. Hazlo con tres filas y aparecerá un asteroide con rostro humano. Vuela contra él y llegarás al alucinante Agujero Negro.

LA TRAGAPERRAS:
En el cinturón de asteroides en el Nivel 3, dispara al segundo asteroide gigante hasta que explote. Un huevo surgirá, y de su interior un pájaro. Vuela al interior del pájaro y llegarás a una curiosa máquina tragaperras. Si te salen tres símbolos idénticos podrás ver el final del juego).

Enemigo Final: Andorf

Idéntico que en el nivel 1, excepto que esta vez necesitarás darle **una ración doble de laser para destruirlo.**



NIVEL 3

Fase primera: Corneria

Vuela através de las puertas del principio , ycuando llegues a los dos hangares, **podrás encontrar un anillo de energía en el de la izquierda y una bomba en el de la derecha.** No te olvides de frenar si no quieres tragarte una puerta.

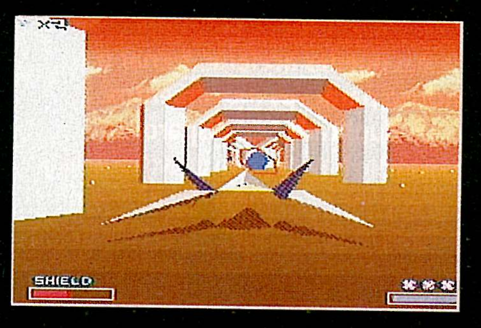
La zona de columnas azules deberás pasarla volando bajo. Tras ellas, **dos robots se cruzarán en tu camino con malas intenciones.** Destruye la pequeña nave terrestre para conseguir **una bomba extra.** Entre los dos edificios más grandes se oculta **una nueva bomba.**

Cruza por el laberinto de puertas de la izquierda para regenerar tu escudo. Ten cuidado con las columnas ocultas de la última sección de edificios.











JEFE: DESTRUCTOR

Decepcionantemente sencillo. Dispara contra los escudos voladores mientras giran frente a tí. Cuando estén destruidos haz lo propio contra las tres carlingas, y verás que lo de "destructor" era bastante irónico.

Fase segunda: El Cinturón de Asteroides

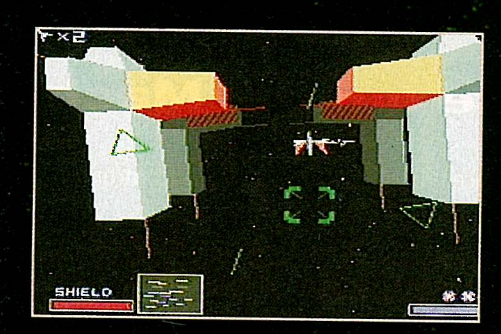
Presta mucha atención a **una formación triangular de asteroides rojos** que aparece al principio. Conseguirás **una bomba** si los destruyes.

Segundos después sufrirás el ataque de un par de naves teletransportadoras.

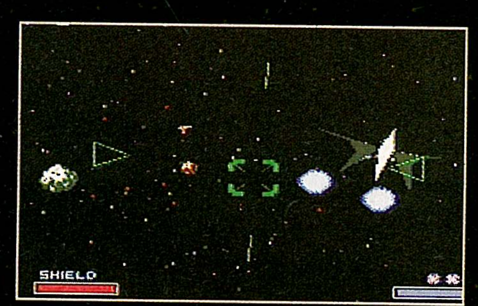
Manténlos ojos bien abiertos, pues también **se oculta un duplicador de disparo.**

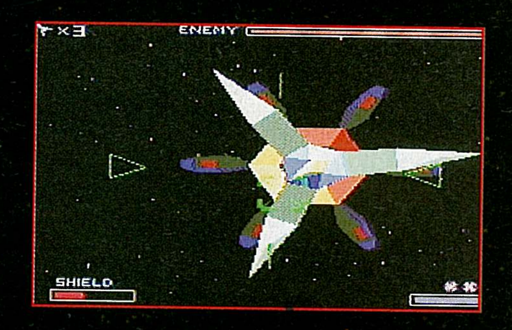
Cerca del final de esta fase se halla bien visible **un anillo de energía.**

Y finalmente los molestos asteroides con rostro de redactor de Hobby Consolas. Son indestructibles , así que esquívalos con frialdad, y si te sobra tiempo **busca la bomba extra.**









JEFE: BLADE BARRIER

Si logra atraparte con su tela de araña, acelera un par de veces y te soltará.

El principal problema estriba en que tus disparos pueden resultar deflectados hacia tí, así que no dispares hasta que las cuchillas dejen de jugar.

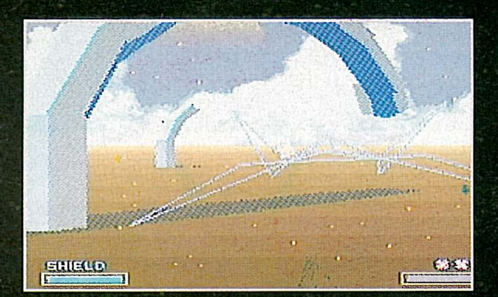
Las cuchillas irán por tí una vez las hayas destruido, así que estate al loro si no quieres convertirte en polvo de estrellas.

Fase tercera: Fortuna

La primera parte es bastante sencilla si te concentras en eliminar las avispas y esquivar las moscas dragón. Busca **el anillo de energía** al final de este sector.

Cuando estés sobre el agua, **dispara a los peces voladores**, pero guarda un poco de láser para los patos. Cerca de la serpiente encontrarás **otro anillo de energía.**

De vuelta a tierra firme **busca el duplicador de disparo,** pero ¡atento a la pequeña nave terrestre!. Viene camuflada entre las flores pero **su ataque es mortífero.**



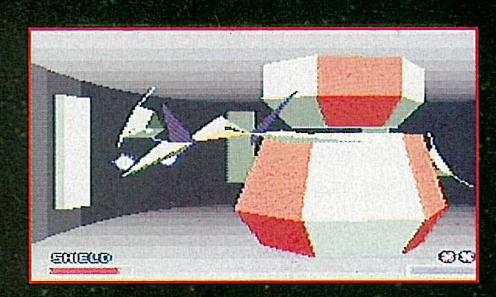




JEFE: MONARCH DODORA

Cuando aparezca, quédate en la esquina inferior derecha y estarás a salvo hasta que se dé la vuelta. Sólo es vulnerable cuando te mira, pero antes deberás empujar su cabeza contra su cuerpo. Una bomba seguida de una buena ración de láser pueden a veces acabar con él. Ten cuidado con sus huevos.

Fase cuarta: Sector Z

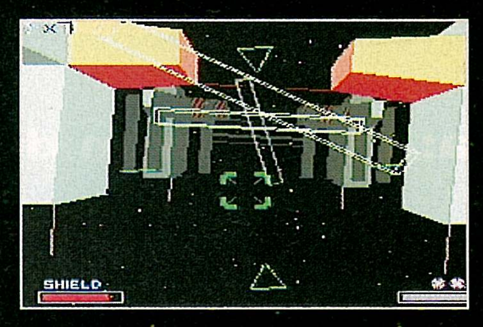


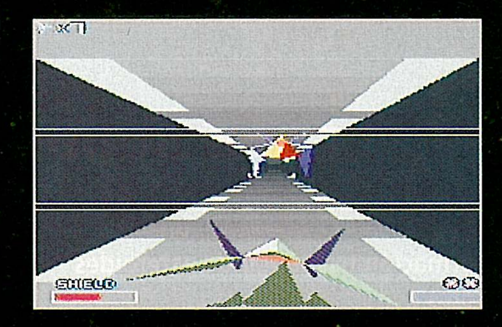
JEFE ATOMIC BASE 2

Si en su primera encarnación las torretas láser podían ser destruidas, en esta ocasión sólo podemos incapacitarlas temporalmente. Además sus zonas vulnerables sólo quedan descubiertas durante unos pocos segundos..

Cuando estés atravesando la nube de vigas giratorias, busca **la bomba oculta** para hacer tu camino un poco más sencillo. En adelante encontrarás **vigas giratorias de color gris** con una flecha azul en sus extremos. Disparando a estas flechas **puedes acelerar, frenar o incluso parar sus movimientos.**

Un **duplicador de disparo** está disponible tras un muro de vigas. Al llegar a la enorme estructura llena de filas de bloques, vuela bajo y evitarás peligros.





Fase quinta: Macbeth

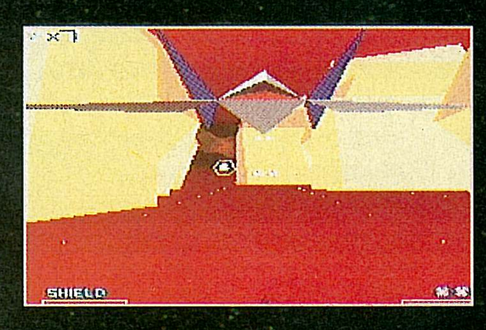
Coge la bomba que hay al principio y ten cuidado con los enemigos escondidos mientras esquivas las rocas del cañón. En el lugar donde hay varios edificios en fila, **un zancudo** aparecerá. Cargateló y acelera lo que puedas para encontrar **un anillo de energía.**

Cuidado con **los volcanes y los cacharros que caen del techo**, a los que deberás dar prioridad en tus disparos.



JEFE: SPINING CORE

Cuando el fuego y el humo hayan desaparecido, dispara contra los segmentos amarillos. Destruir sus misiles a veces libera un anillo de energía. Cuando todos los segmentos hayan sido destruidos, la sección superior se abrirá para mostrar al verdadero jefe, al cual no es difícil de machacar.





Fase sexta: La Atmósfera de Venom







Otra vez, sin ninguna novedad destacable, de no ser **un buen paquete de items** que se encuentran tras unas extrañas bolas naranjas. **Un duplicador de disparo, un anillo de energía y una bomba** que te serán muy útiles en tu viaje. Recuerda que numerosos misiles te serán lanzados desde la superficie.

JEFE: GREAT COMMANDER

Posiblemente, la cerve..., no, queremos decir el enemigo más poderoso del juego (¿en qué estaría yo pensando?). Al principio quédate en la esquina inferior derecha para esquivar los misiles y lásers. Cuando el enemigo se haya reagrupado, verás seis diminutas torretas láser que ocasionalmente se abrirán para dispararte. Con mucha precisión podrás entonces dispararlas, preferiblemente empezando por la izquierda, y recordando que cuando te hayas cargado tres la nave empezará a dispararte con su artillería pesada.

Fase séptima: La Superficie de Venom

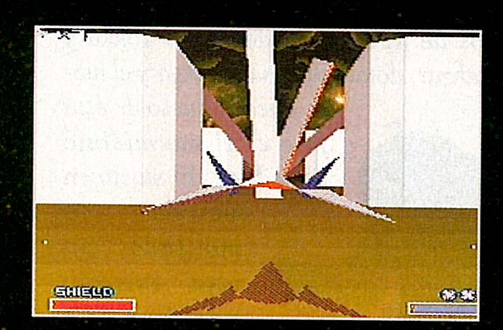
Las columnas voladoras del principio son sencillas de esquivar permaneciendo arriba y por el medio de la pantalla. Sin embargo, **los bloques y las tejas son bastante peliagudos**, y el mejor consejo es que confíes en tus reflejos y experiencia. Si has llegado hasta aquí, ten claro que eres un buen piloto.

No te olvides pasar por el anillo de energía que por allí ronda.

Las columnas rojas voladoras son fáciles de esquivar si vuelas bajo. Recuerda que los bloques que se cierran pueden ser dirigidos disparando a las flechas que hay en sus extremos. Hazlo habilmente y llegarás hasta **un duplicador de disparo.** Para los de color azul cuyas flechas oscilan constantemente, **un buen láser les hará decidirse de inmediato.**

JEFE: GREAT COMMANDER

Cuando la nave se transforme en robot, dedícate rápido a destruir la zona inferior, pues unas enormes bolas de acero te tomarán como diana si tardas demasiado. Luego concentra tu fuego en la zona superior, esquivando la nave giratoria que vuela a su alrededor, pues su contacto puede acabar con tu aventura.



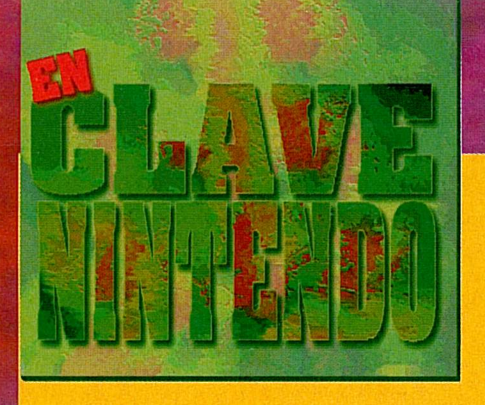




Enemigo Final: Andorf

El túnel que lleva hasta él es **sencillamente delirante**, pero si lo logras sobrepasar te encontrarás al mismo Andorf de siempre, con la peculiaridad de que cuando hayas destruido la cara y luego el cubo, volverá a aparecer, esta vez **con la apariencia de un demonio.** La diferencia es que ahora **sus ojos lanzan bolas de plasma** en vez de escombros, y para colmo los dispara sin pausa. Sigue disparándole a los ojos, vuelve a destruir el cubo y te cabrá la satisfacción de **haber completado STARWING.**.

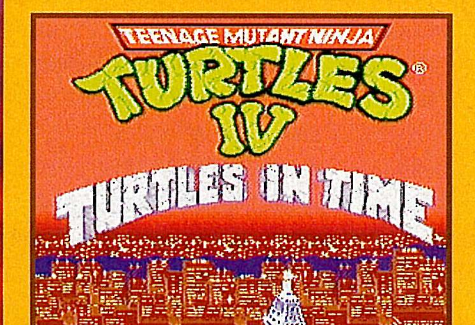




TURTLES IN TIME

SUPER NINTENDO

Estrategias de Tortuga



CONSEJOS GENERALES:

• *No cojas el icono del ataque giratorio* mientras no haya algún enemigo cerca, ya que la tortuga se pondría a girar frenéticamente sin golpear absolutamente a nadie.

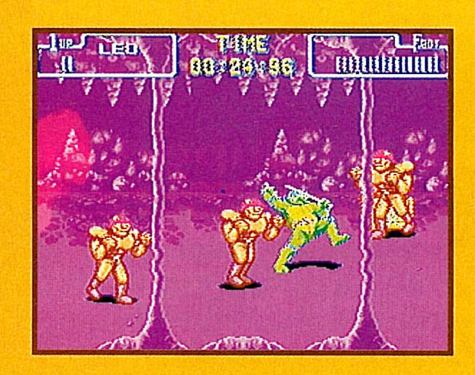
• *Para* **pulverizar a los jefes finales** *sin ningún tipo de esfuerzo presiona* **Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, B, A y B en la pantalla de título**. *¡Ah!, y muy importante: utiliza siempre el* **mando 2**.

• *Para* **seleccionar el nivel** *en el que comenzar la aventura presiona* **Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L y R** *en la pantalla de título, y con el mando dos de nuevo.*

• *Si simplemente te conformas con* **ver los títulos de crédito** *que aparecen al final de la aventura, prueba a pulsar* **X, Y, B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, R y L** *en la pantalla de presentación.*

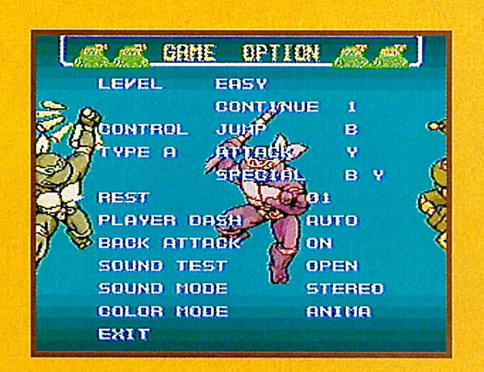
• *Con el segundo mando de control presiona* **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L, R, B y A**. *Acude después a la pantalla de opciones: incrementarás, con el pad uno, tu número de vidas hasta 10.*

¡CÓMO DAR CUENTA DE LOS JEFES!



• JEFE 3: RAT KING

Es una pena que ninguna de las tortugas lleve un veneno contra las ratas, así se acabaría con esta amenaza. Rat **va montado en un patinete y se sirve de unas bolas puntiagudas para atacar nuestros puntos vitales**.

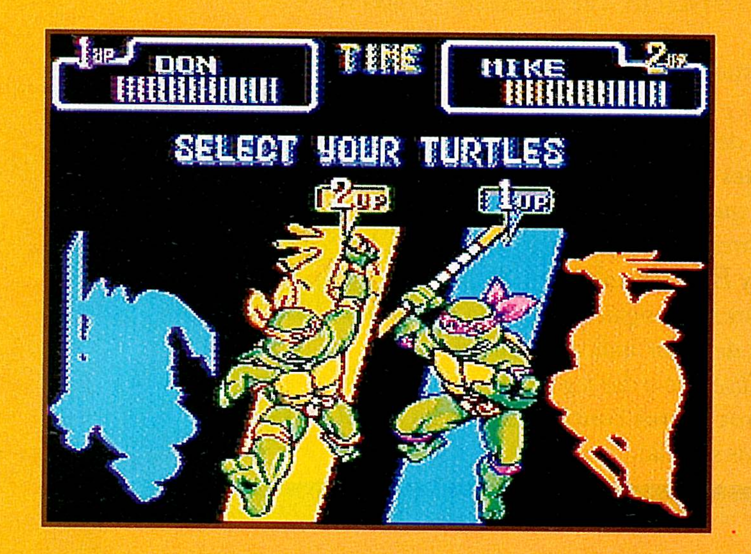


Una buena posición de ataque consiste en **permanecer relativamente cerca de su patinete** *y justo frente a él. Realiza un* **ataque rápido** *y verás como se pone a descansar.*

• JEFE 4: SHREDDER

Con rápidos ataques **lograrás deshacerte de los jefes de mediados de fase**, *conocidos como Tokka y Rahzar, dominadores del fuego y el hielo. Pero el hueso de esta fase es el* **mismísimo Shredder**. *El sujeto en cuestión va* **montado en una extraña máquina**. *La mejor manera de pararle los pies* **consiste en golpear a un enemigo hasta dejarle sin sentido** *y entonces* **arrojárselo a Shredder y a su máquina**. *Con esta táctica bloquearás un buen número de ataques, pero aún así no te fíes. Es un tipo peligroso, sin duda.*





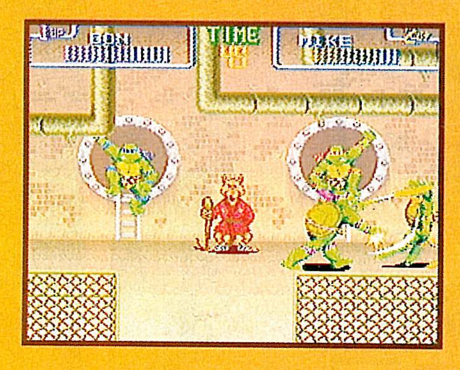


• JEFE 5: SLASH

Con su espada larga y afilada, intentará convertir a nuestros héroes en rodajas de pan. Lo mejor que puedes hacer es **apartarte de su camino lo más rápido posible**, y permanecer muy atento, ya que el momento de **contraatacar es exactamente cuando él finaliza su ataque mortal**. Este enemigo es más sencillo de derrotar cuando participan dos jugadores.

• JEFE 6: BEBOP Y ROCKSTEADY

Uno de ellos lleva una espada y el otro látigo. **Primero debes atacar a Bebop**, mientras se mueve por la pantalla **sin utilizar su látigo**. Por su parte, **Rocksteady manejará** constantemente **su afilada espada**, por lo que arremeter contra él **será ligeramente más complicado**. Lo más efectivo que se nos ocurre es **saltar sobre su chepa y golpearle cuando retire su arma de vuestra vista. No es infalible, pero vale.** Pruébalo, por si las moscas, unas cuantas veces.



• JEFE 7: LEATHERHEAD

Este cocodrilo chiflado tiene una **peligrosa cola** con la que golpea a la tortuga que se sitúa demasiado cerca. Utiliza **la patada voladora desde una distancia prudencial**. Quizá no sea extremadamente efectiva, pero más vale tardar y llegar. Como consolación, te



queda saber que esta pantalla esconde una **sabrosa pizza con la que rellenar tu energía**, pero intenta no comértela a menos que estés desesperado. Una última advertencia: **no puedes golpear a Leatherhead mientras esté de rodillas**.

• JEFE 8: KRANG

Este es un **hueso duro**. Puede **volar y aterrizar** con el único objetivo de atacar a una pobre tortuga. Lanza **bombas desde el aire y caen a la superficie** describiendo siempre el mismo patrón. Aquí está tu oportunidad para la victoria. **Observa, o mejor aprende el dibujo que realiza**, y **ataca**. Primero, evita las bombas, y luego lánzante a por él.

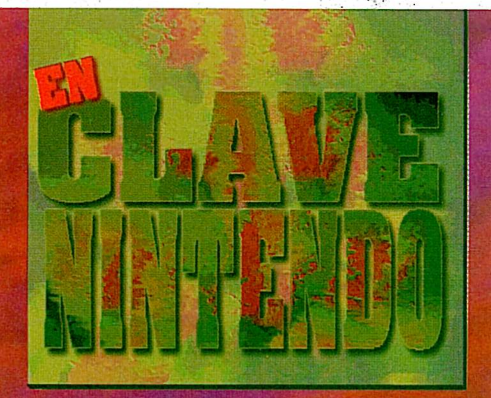
• JEFE 9: SUPER SHREDDER

La amenaza vuelve. Aparecerá de un **monitor de televisión**. La mejor estrategía son unas **buenas patadas voladoras**. Presta atención a su escuadrón de robots andantes procedentes del OVNI. Y tampoco descuides un sólo instante su **cañón de burbujas**.

• JEFE 10: DE NUEVO KRANG

Está encaramado en lo más alto de una torre y no tiene precisamente buenas intenciones. Su energía llega hasta límites insospechados. Pero, afortunadamente, si **mueres en esta batalla no tendrás que comenzar la lucha desde el principio**. Si participan dos jugadores simultáneamente habrá mayores posibilidades de éxito, sobre todo utilizando la **técnica del teletransporte**. El usará toda clase de armas (láser. hielo, fuego, misiles) y en un orden aleatorio; así que **es imposible atacar sin perder algo de energía**.

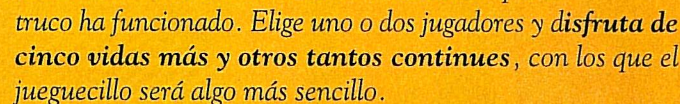




Battletoads in Battlemaniacs



Parece que va aumentando la dificultad según avanza la aventura, ¿ verdad ? Tranquilo, eso se acabó gracias a que desde hya puedes obtener ***jugosas continuaciones y vidas extra****. No tienes más que esperar a que* ***aparezca al logo de Tradewest*** *y después presionar simultáneamente los botones* ***Abajo, A y B, y sin soltarlos, pulsar Start****. Cuando aparezca la siguiente pantalla, la* ***bandera cambiará de color*** *indicando que el truco ha funcionado. Elige uno o dos jugadores y* ***disfruta de cinco vidas más y otros tantos continues****, con los que el jueguecillo será algo más sencillo.*





Prince of Persia

Seguimos con uno de los mejores juegos creados para la pequeña Nintendo. Ni más, ni menos que el Príncipe de Persia. Y para ponerlo un poco, pero sólo un poco, más fácil, ***aquí van unas claves****. Toma nota:*

GAME BOY

NIVEL 2: 51798075
NIVEL 3: 41698065
NIVEL 4: 71198015
NIVEL 5: 61098005

Solar Jetman



Una de trucos curiosos. Con éste no acabarás el juego ni te volverás invencible, ni siquiera te dará alguna vidilla extra, no. Se trata del ***hallazgo de un nuevo nivel****, y lo mejor de todo; tan sólo requiere un código de nada. Como este:*

BKKBKKHMBHMB

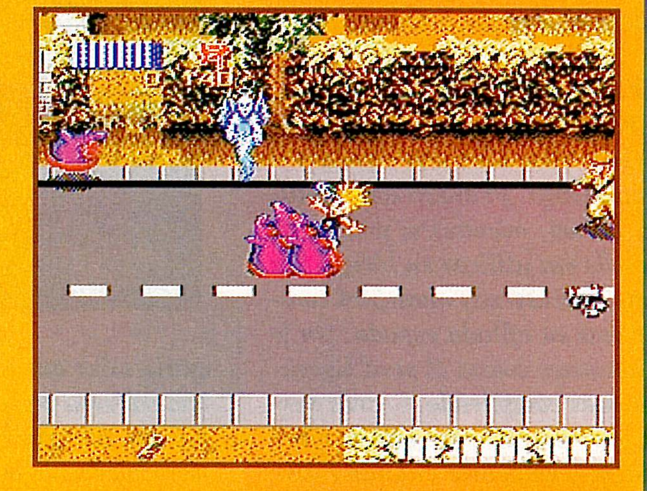
Zombies



Existe una manera la mar de sencilla ***para acceder a un nivel repletito de suculentos bonus (llamado Day of the Tentacle)****. Una de esas maneras para las que no hace falta ni despeinarse. Tan sólo abrir esta maravillosa revista y* ***reproducir este código*** *en el lugar que corresponde (en la opción password, claro).*



CÓDIGO: BCDF



Por cierto, nos acaban de llegar los passwords del siglo. Si tomási nota, pues acabaréis antes.

NIVEL 05: FHRX
NIVEL 09: NBGW
NIVEL 13: RFCR
NIVEL 17: RKYL
NIVEL 21: PXBG
NIVEL 25: XYLZ
NIVEL 29: XLZG
NIVEL 33: WJQK
NIVEL 37: BZVG
NIVEL 41: BRPK
NIVEL 45: VLHX





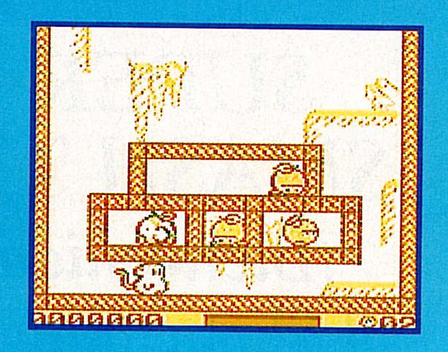


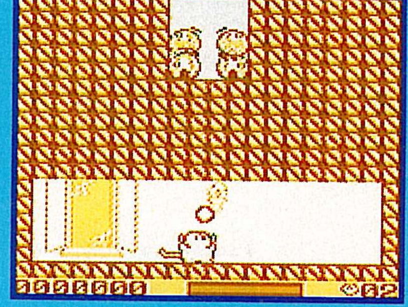
Pipe Dream

Ahora la cosa va de fontaneros y sus cañerías. Pero, no podía ser de otra manera, **esto tiene truco, y en forma de claves**. Y es que pasar de nivel está cada vez más fácil.

NIVEL 2: HAHA
NIVEL 3: GRIN
NIVEL 4: REAP
NIVEL 5: SEED
NIVEL 6: GROW
NIVEL 8: YALI

El nivel 7 te lo dejamos a tí.

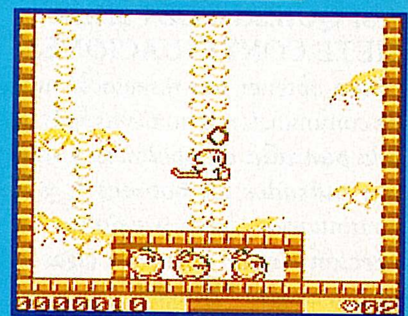






Spanky´s Quest

La cosa va de códigos. Así que ahí va otro de la **cosecha de la elección de nivel**. Se trata de introducir cómo **código la combinación "0199"**. Y ya está. Vosotros veréis qué hacéis.



Striker



Marca el mejor gol a tu consola y gana todos los títulos posibles. ¿ Qué como ? No hay nada más fácil. **Toma nota de estos passwords y déjate de rivales peligrosos.**'

SUPER COPA: FINAL INDOOR

N 2 K J D C H L
B B B B B B B B
3 B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B

LIGA: FINALES INDOOR

Q M 4 B B V S B
B 9 6 9 B B B B
B B B T B Y C B
Q R H 4 C 4 M W
C O 4 C R S G M
8 G J 8 4 3 H C
S 1 V Z M 8 W F

ELIMINATORIAS MUNDIALES: FINALES INDOOR

Z F M Y F B H B
B B B B B B B B
C B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B

SUPER COPA: FINAL OUTDOOR

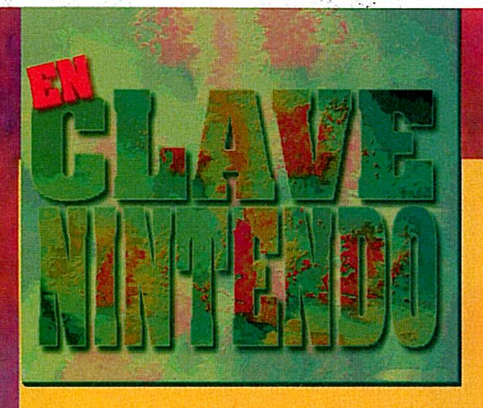
Z D ? 6 F G G B
B B B B B B B F
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B

LIGA: FINALES OUTDOOR

9 9 7 C B Q W ?
? B B B M B B B
B B B ? B 8 X L
R M M H C C D W
O M C H R 8 C C
5 4 3 4 V C O G
5 7 8 7 O W W F
B B B B B B B B

ELIMINATORIAS MUNDIALES: FINALES OUTDOOR

4 M P K X L H C
B B B B B B B V
C B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B
B B B B B B B B



SUPER NINTENDO

SUPER SMASH TV

¡Bienvenido al Show, amigo!

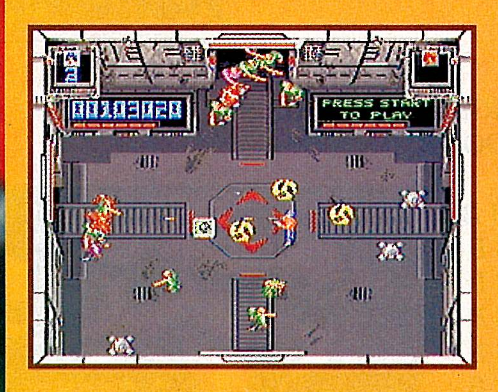


• SI QUIERES OBTENER SIETE CONTINUACIONES

Para obtener tan respetable número de continuaciones no tienes más que ir a la **pantalla de opciones y mantener pulsados los botones L y R**. A continuación debes **presionar la dirección Arriba** hasta que oigas la palabara mágica **"Bingo"**.

• PARA SALTAR LOS PRIMEROS NIVELES

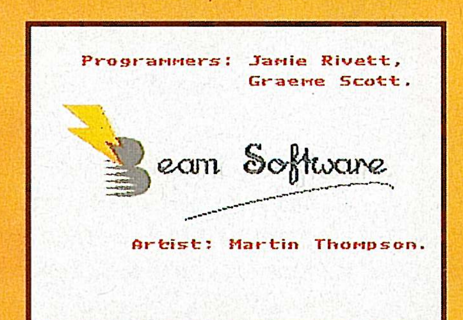
Si eres demasiado vago como para jugar los primeros niveles de este cartucho, utiliza este truco. Lo que debes hacer es **conseguir diez llaves en tu enfrentamiento contra Mutoid**



Man. Es difícil y hay que tener una buena dosis de paciencia, pero te aseguro que si aguantas, acabarás consiguiendo las dichosas llaves. Una vez que te hayas hecho con tan aparente llavero se **abrirá una puerta en la parte inferior que te conducirá directamente al escenario denominado "The Pleasure Dome"**.

• HABITACIONES SECRETAS

Si has sido capaz de encontrar todas las **habitaciones secretas**, habrás



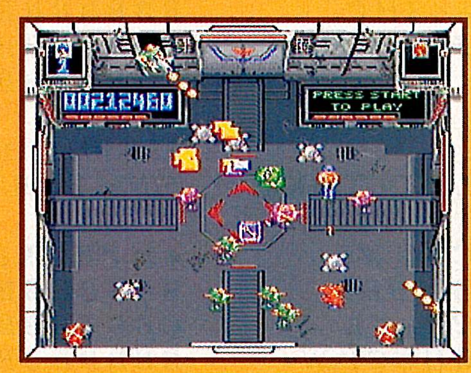
observado que hay una **interrogación marcada en cada una de ellas**. Hay también una de estas marcas en la sala del **Pleasure Dome** y otra cuando envían al **anfitrión del espectáculo**.

• CURIOSO, LO DE LOS NOMBRES DE LOS PROGRAMADORES

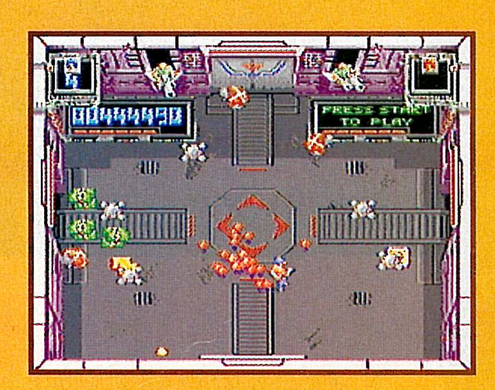
Para ver el nombre de los programadores, **espera a que aparezca el logo de Acclaim y pulsa los botones L y R**. Cuando aparezca el logo de Beam Software, presiona el **botón B** para ver la lista de créditos al completo.

• ¿ANTI-VIOLENCIA?

Si quieres **evitar las luchas**, prueba a introducir la siguiente combinación:



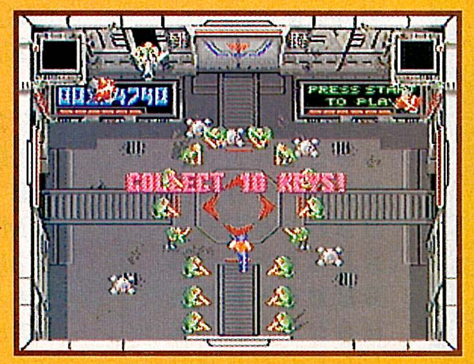
Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, R y L en la pantalla de título. Después elige el nivel en el que quieres comenzar y disponte a jugar. Ahora debes **prestar atención y saber que antes de atravesar las puertas que te conducen a las salas de lucha tendrás que pulsar SELECT**. Verás,

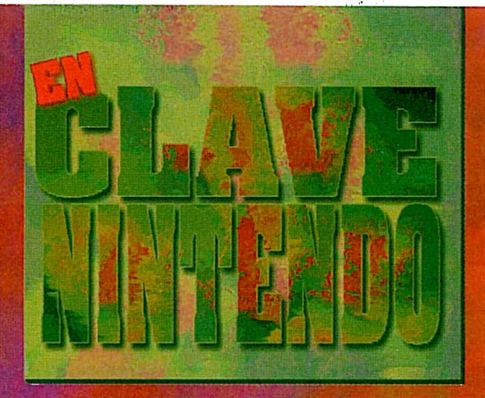


como todos tus enemigos mueren en el mismo momento en que tu apareces. Para completar la acción, una voz exclama "Let´s go", a la vez que se abren las puertas. Repite el proceso antes de acceder a una nueva sala.

• ¡MÁS RÁPIDO!

Los masoquistas pueden acelerar la acción, pero si tu presionas Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, R y R en la pantalla de opciones, obtendrás una manera de ir el doble de rápido. Ponla a prueba y a ver cuánto aguantan tus nervios.





Who Frammed Rogger Rabbit?

A Rogger Rabbit le engañaron, pero para que a ti no te pase lo mismo, aquí tienes estos códigos:



NIVEL 2: DLT3QYBY
NIVEL 3: GPLDMSRC
NIVEL 4: MMCFGWXJ
NIVEL 5: BGQTVKJP
NIVEL 6: RTJBWN34



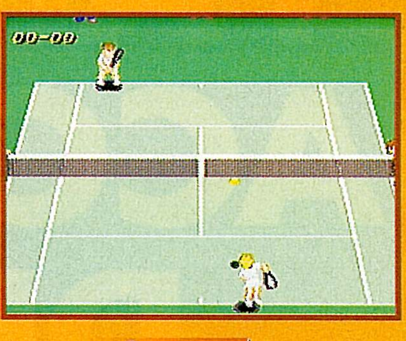
Pugsley´s Scavenger Hunt



Este truco es bastante bueno, pero como todo lo bueno tiene una pega y es que sólo podrás utilizarlo si posees ***un pad con autofire****. En caso de que seas un afortunado poseedor de este aparatejo, lo primero que debes hacer es* ***conectar el autofire a los botones L y R****. Ahora, cuando saltes* ***contra una pared y presiones el botón correspondiente (L o R)****, tu* ***sobresaldrás por el muro****. Y si saltas desde allí, serás capaz de alcanzar todos aquellos lugares que antes estaban fuera de tu alcance.*



Super Tennis

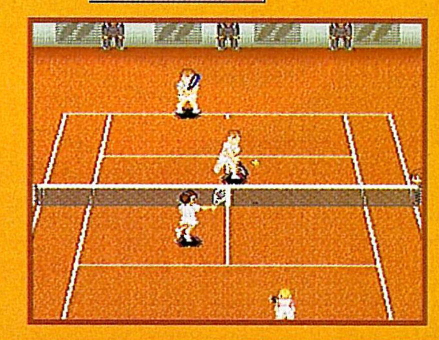


De acuerdo, el juego es un poco antiguo. Pero no me podéis negar que merece la pena. Y más si ***el truquillo os permite participar en la octava eliminatoria*** *como Matt o Amy:*

MATT
LDNZVDN 7HG5BG9
B9MCTWQT XXMN1K8
QVHZLXJ PC2GNYB
Q1406MK BP5

AMY
TZWCTT7 7N1??TX
K7JY1D? 67GB9KL
TMQXTK8 XD3HRFT
LWJPCT4 DR2





Super Pang

Lo breve y bueno, dos veces bueno. Y eso es lo que pasa con este truco: breve y bueno, y si no presta atención.

Para ***seleccionar el nivel*** *en el que comenzar la partida presiona* ***L, R, R, L, Arriba*** *y* ***Abajo*** *en la pantalla de selección.*



John Madden 93

Los amantes del fútbol americano están de enhorabuena, gracias a unas claves tan suculentas como estas que a continuación os presentamos. Ahí van:

DALLAS VS. GREENBAY: DJGPBBKC
DALLAS VS. PHILADEPHIA: DJLPBBPC
DALLAS VS. CINCINNATI: DFRNCFVC
CHICAGO VS. WASHINGTON: DFGNBBFC
CHICAGO VS. GREENBAY: DFLNCBLC
CHICAGO VS. CINCINNATI: DFRNCFVC
HOUSTON VS. CINCINNATI: MNGLBBVC
HOUSTON VS. KANSAS CITY: MNLLBBFD
HOUSTON VS. GREENBAY: MNRLBDMD



¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

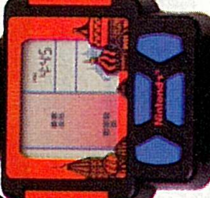
¡Rescata a la Princesa!




Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

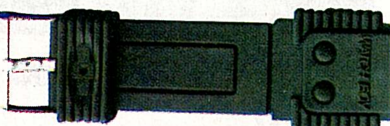
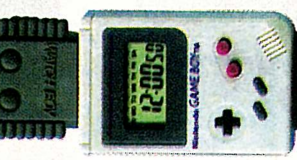


Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío





Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE...APELLIDOS...
DOMICILIO...LOCALIDAD..................................PROVINCIA...............................
CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

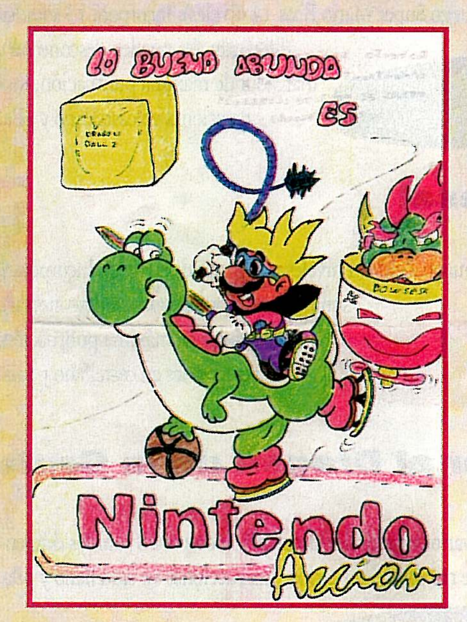
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

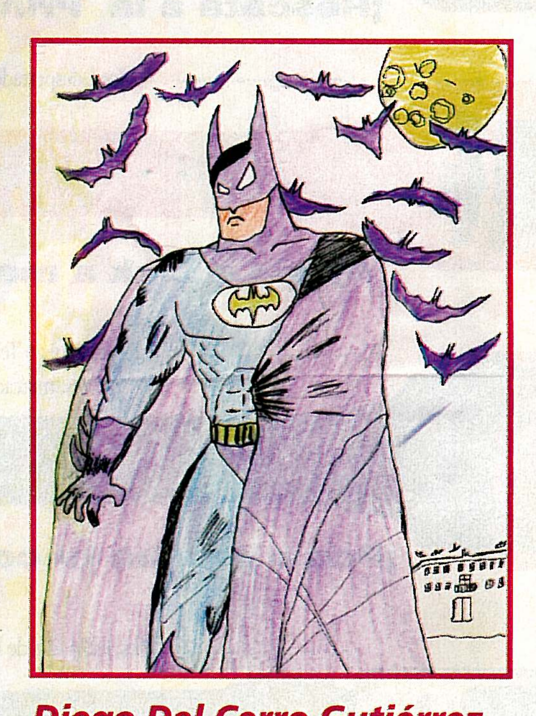
ZONA ZERO



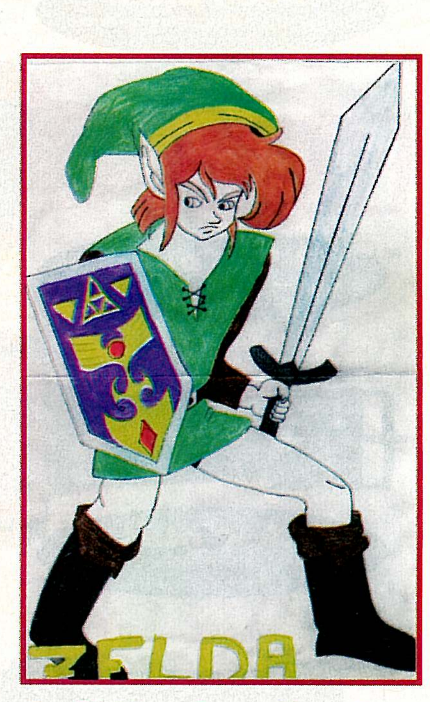
Cándido José Reinosa Fernández (HERENCIA, C. REAL)



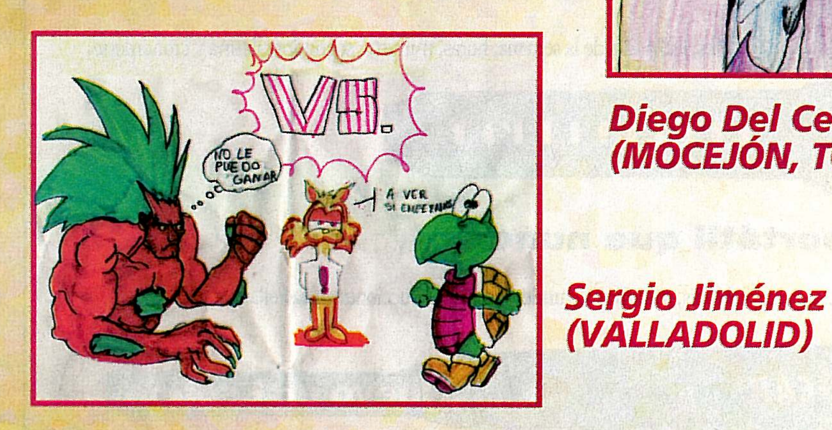
Roberto Segura Lérida (El PRAT DE LIOBREGAT, BARCELONA)



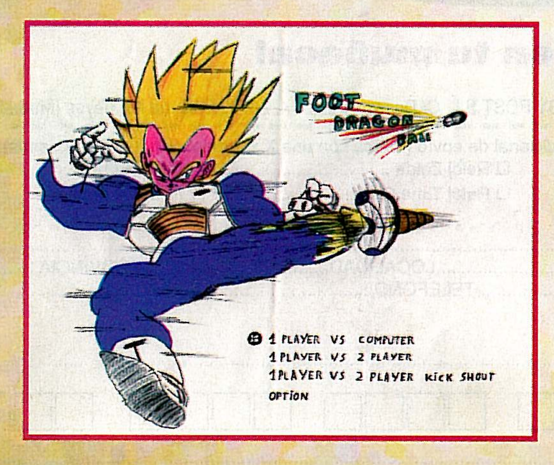
Diego Del Cerro Gutiérrez (MOCEJÓN, TOLEDO)



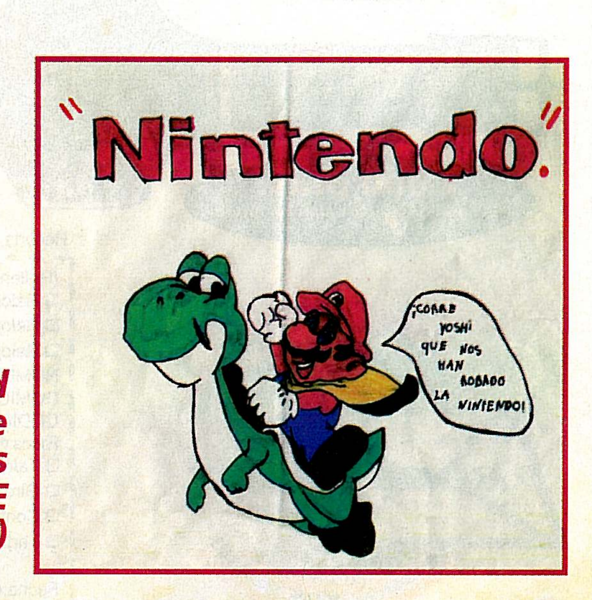
Raúl Martínez García (LEÓN)



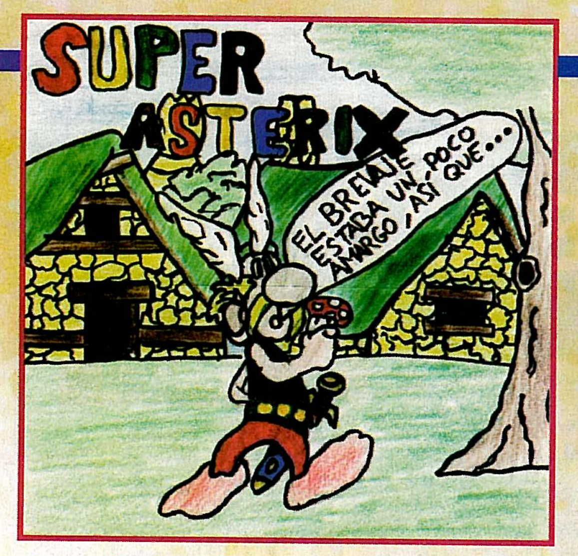
Sergio Jiménez (VALLADOLID)



Jose Manuel Rodríguez Martín (GRANADA)



David Domene Llamas (PALMA DE MALLORCA)



Jose Rabal Sastre
(ÁGUILAS, MURCIA)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:

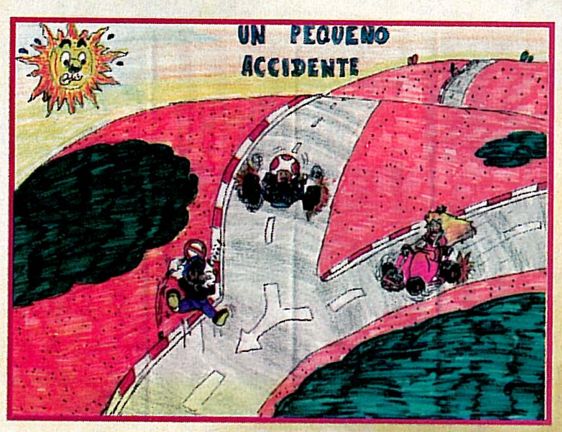
HOBBY PRESS S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.



Francisco Javier Bernal
(ALDERETE, MURCIA)

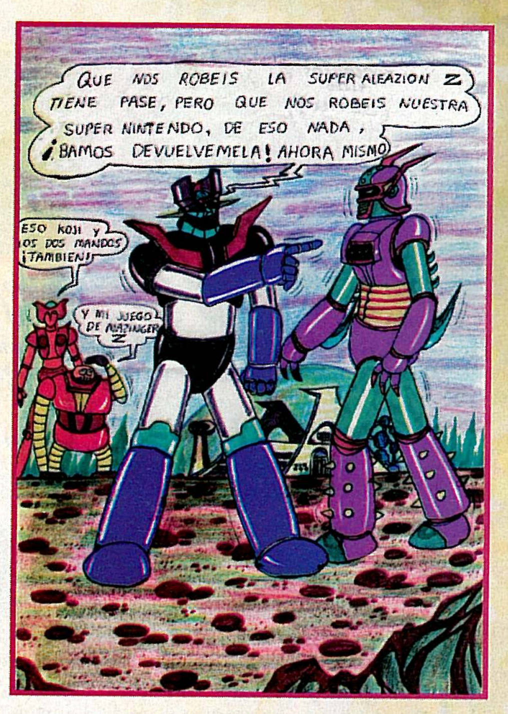


Javier Martínez Romero
(HOSPITALET DE LLOBREGAT, BARCELONA)

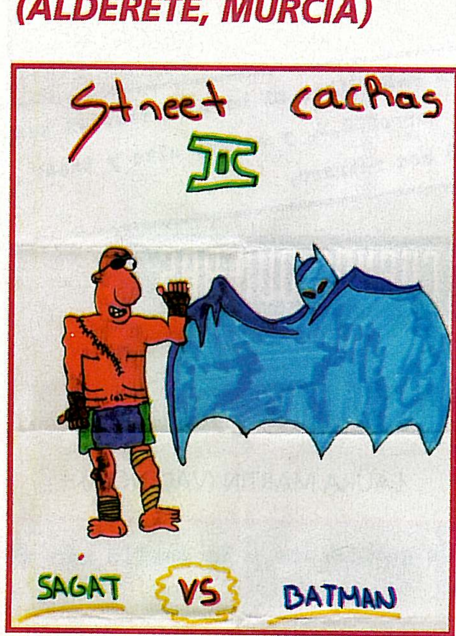


Oudiz Aizpuru Mendieta
(VIZCAYA)





Gabriel Fernández González (BURGUILLOS, SEVILLA)



Juan Márquez (MADRID)



Mariano García González
(COSLADA, MADRID)



A VECES LLEGAN CARTAS...

CON FUTURO

EDUARDO MATELLANES GARCÍA
(MADRID)

Os felicito por vuestra revista, y gracias a vosotros he decidido ser programador informático de juegos de NINTENDO, CAPCOM o KONAMI.
Si fracaso en esta empresa, seré redactor de alguna revista de consolas (Nintendo, por supuesto) para estar todo el tiempo probando juegos y que mis padres no puedan regañarme por consolear tanto.

DEL KAISER

Seguro que no ocurre todos los días que os escriba algien de Alemania. Qiero saludar a todo el equipo de Nintendo Accion y decir que vuestra revista es... ¡Super Chachi, Guai y muy interesante! Es una pena que no pueda comprar todos los numeros ya que vivo en Alemania. Me gustaría

JOSÉ RODRÍGUEZ
(WEINHEIM, ALEMANIA)

SIN RUMBO

J.A.R.M.
(ASTURIAS)

El motivo que me lleva a dirijirme a su consultorio es que no he encontrado a nadie que me resuelva la duda y preguntas que tengo, por lo que les pido por favor tengan a bien prestarme su ayuda.

La duda se refiere a la utilizaciòn de bala en las escopetas de calibre 12, puesto que he oido decir que no todos los tipos de bala que se comercializan son vàlidos para las escopetas. Desconozco el motivo, pero ante el miedo a dañar las armas confio en que sepan Uds. explicarmelo. La municiòn de bala que yo utilizo es Saga

VOLUNTARIAS

Si necesitais alguna ayuda para pasaros algún juego, o para dar ideas, aquí me teneis.
Teneis que hacer algo para remediarlo, todo el mundo

ALBERTO SOTILLO MIGUEL
(MADRID)

AFECTUOSAS

Con todo cariño, se despide un buen amigo vuestro que mucho os repeta y os quiere.

JOAQUÍN CASTILLO CASUSO
(LAREDO, CANTABRIA)

¡¿OTRO MÁS?!

En primer lugar felicitarles por su magnifica revista despues algunas consultas:
Teniendo desde este mismo mes la licencia de tiro deportivo y como que cada tirador te dice que compres alguna marca distinta, del calibre 22 ¿que me aconsejan? Yo desearia encontrar una como

MANUEL VILADA
(CAMARLES)

CUANDO QUIERAS

IÑAKI RODRÍGUEZ
(VIZCAYA)

Y si algunos de vosotros esta libre mi hermana tambien esta libre:Es morena y con ojos marroN.E.S. y es muy alta y tiene 15 AÑAZOS. FELIZ AÑO NUEVO con retraso.

LAURA MARTÍN (VALENCIA)

¿TE VALE CON ESTO?

Os mando unos dibujillos y como no los publiqueis.........
lo digo porque ya he mandado chorrocientasmil cartas con dibujos y cosas así yno habeís publicado ninguna .
O sea que ya sabeis publicar algun dibujillo y no me obligareís a usar la pistola (Yno me refiero ala scope)

DIEGO PÉREZ GARCÍA
(LOGROÑO)

¿NOS CONOCES?

Lo principal de esta carta es que sois guapísimos,y lo seréis aún más si resolvéis mis dudas.

Adios guapetones:

RECORDMANÍA

Por si habíais pensando en dar el salto a la fama, por si vuestros compañeros de clase no os creían, por si la vida se pone demasiado difícil, por si os gusta fardar de jugones, por si suponíais que la revista se hacía sin vosotros, porque queremos daros un homenaje, enviad vuestro record y una simple foto. Aquí estaréis.



SUPER PROBOTECTOR (SN)

Sergio Ribas López, de Ibiza, ha dado por finalizado su periplo por este juegazo de Konami casi sin inmutarse. Eres el mejor, chaval.



ALADDIN (SN)

A. Fernández, bilbaíno él, es uno de los afortunados genios que ha conseguido salir de la lámpara mágica de Capcom.



RANMA 1/2 (SN)

Joan Caba, Barcelona, y Ranma 1/2, Japón, son desde este momento amigos y residentes en la Super.

CONSULTORIO

¿Qué tal, majos? Ya estamos aquí de nuevo para poner un poco de orden al desconcierto en el que parecen vivir muchos "Nintenderos". No, no es que nos queramos pasar de listos, es que todo lo que sabemos sobre la gran "N" está aquí. Y sólo aquí.

LO QUIERE SABER TODO DEL «SUPER»

Hola, Nintendo Acción. Soy una chica loca por Street Fighter II y Super SFII. ¿Podíais contarme algo sobre la historia de Cammy, Fei Long, Dee Jay y T. Hawk?

• Por supuesto, chica loca, ahí va. Dee Jay es un negro enorme que nació en 1965 y adora cantar, gritar y bailar. Descubrió su verdadera voación: golpear, en una audición musical. Y ahora viaja por el mundo en busca de una nueva clase de música. Cammy viene al mundo en 1974, es una niña fornida y de gran cuerpo que ama los gatos. Llegó a ser una agente especial británica y domina muy bien los golpes más secretos. Respecto a T. Hawk, pues es un indio de 224 libras de peso (unos 112 kilos) cuya fama de antisocial no tiene nada que ver con su amor y respeto por lo naturaleza. Su único objetivo es encontrar al que atormetó a su familia y destrozó su hogar. Y vamos con el último. Se llama Fei Long y le encanta el kung Fu . Es actor-luchador y participa en el torneo para lucirse.

Una lectora desconocida. De un lugar desconocido.



¿QUIÉN ES ESE DE LA FOTO?



Soy un chico de 15 años, estoy loco por las consolas y los mangas y quisiera que me respondíerais a unas preguntas sobre la Super Nintendo.

1) ¿Qué me puedes decir de Bola de Dragon Z3 y Ranma 1/2 3?, ¿cuántos megas y cuándo llegarán?

• Se especula con que DB3 lleve 24 megas y su salida se espera para Mayo. Ranma 1/2..., disfruta del juego que ya está en la calle, por cierto magnífico, y ten un poco de paciencia.

2) ¿Y de Mega Man X y Virtua Soccer?

• Mega Man X es la primera aparición del héroe de Capcom en la Super. Lo de la X no va de décimas partes, la cosa gira en torno a esa letra. Y cuando salga, que no tardará mucho, verás que Mega Man es más azul, más grande y muy animado. Virtua Soccer es un clásico producto premundialista que incorpora jugosas novedades: tres perspectivas de juego.

J. M. Montes. Madrid.

ANSIOSO PERO MENOS

Hola, tengo una Super Nintendo y muchas dudas

1) ¿Vale la pena comprarse Super Street Fighter II teniendo el Turbo?, ¿tiene muchas diferencias con respecto a sus predecesores?

• Bueno, bueno, más calma hombre, que las cosas no van tan rápidas como tu nos cuentas. Espera primero a que salga en versión Super el SSF II y luego hablamos. De momento goza del Turbo que es de lo mejor que hay en lucha por el momento. Y ya como dato anecdótico, la recreativa de Super Street Fighter II tiene cuatro escenarios más que los de tu juego -Jamaica, Hong Kong, Mexico, Inglaterra-, cuatro luchadores nuevos, espectaculares golpes, más llaves y combinaciones, otro sistema para regular la barra de energía...

2) ¿Cuántos bits y cuántos megas puede alcanzar Project Reality?

• Ahí va una descripción de sus características: El proyecto está apoyado por Silicon Graphics, alcanzará los 100 Mhz de velocidad, 64 bits sobre un chip MIPS R4000. Se sabe también que se abastecerá de cartuchos, si bien aún no se ha descartado la posibilidad de adaptar un CD.

José Rabal. Murcia.

ESPECIALISTA EN LUCHA

Hola amigos de Nintendo Acción. Tengo una Super Nintendo y algunas preguntas que haceros.

1) ¿Cómo son los FATALITIES de Tourmanent Fighter?

• No son exactamente Fatalities, son más bien SUPER KO. No hay sangre, ni derramamiento de vísceras, sólo se ha buscado dar un poco más de vidilla a los movimientos finales.

2) ¿Cuándo saldrán Samurai Shodown y World Heroes 2 para la super?

• Pronto, chaval. Samurai está en manos de Takara (como Art Of Fighting y Fatal Fury 2) y en breve lo podremos saborear. Los héroes mundiales ya están en cartucho, pero japonés. Sunsoft se ha encargado de su conversión y esperamos que en breve salgan al mercado en su versión PAL.

3) ¿Sabes el truco de Mortal Kombat en modo sangriento?

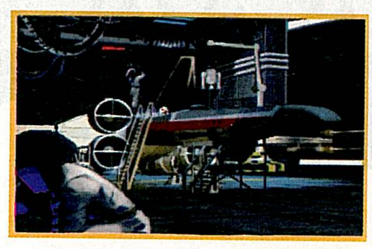
• Nos han llegado rumores de que finalmente sí existe el truco, pero no dicen bien para qué versión. Volvemos a repetir que la versión PAL está testeada por Nintendo y no ha pasado ni una gota de "fatality".

4) ¿Puedes decirme juegos de 20 o más megas para el 94?

• Anota: Fatal Fury 2 (20 megas), Super Metroid (24 megas) y atento a la segunda generación de FX que viene con juegos de hasta 32 megas.



ESPECULA Y ALUCINA





¡Buenas! Soy un consolega que tiene una Super Nintendo y quiero que me contestéis las siguientes dudas.

1) ¿Qué tal están Flashback y StarWing?

• Flashback es un cartucho nuevo, dotado de nuevos efectos, una tónica más aventurera y unos gráficos de lujo. Y Starwing, pues qué quieres que te digamos. Es una maravilla de la técnica muy, pero que muy recomendable.

2) ¿Merece la pena Empire Strikes Back, teniendo ya Super Star Wars?

• Son incomparables, únicos, incopiables y no es que no tengan nada que ver, es que necesitas uno para tener el otro.

3) ¿Cuándo saldrá Return of jedi?, ¿tendrá Chip FX?, ¿cuántos megas?

• Se espera que esté preparado antes de concluir el año. No, no tendrá FX (aún es un producto demasiado elitista y caro) y se piensa que valdrá con 16 megas.

4) ¿Saldrán en Super «Alone in the Dark», «Prince 2» o «X Wing»?

• Muy largo me lo fías. En principio no. Para el 95, nunca se sabe.

5) Y la última y más importante. ¿Saldrá Super Mario Kart II?

• Si sale, cosa que dudamos, lo hará con chip FX.

NES ADICTO

Hola, tengo una NES y unas cuantas preguntas.

1) ¿Es verdad que sacarán el cuarto Mario para mi consola?

• Es posible, pero sólo posible. Hace un par de meses se habló de esta opción en la gran N, pero quizá para la Super.

2) ¿Saldrán estos juegos para la NES: Battletoads II, Sensible Soccer, Aladdin, Mario is Missing y George Foreman?, ¿qué tal estarán?

• Por partes. La segunda de Battletoads no está ni hecha. Si te refieres a la versión de Super, es simplemente un nombre, pero el juego no dista mucho del que tu seguramente tengas. Sensible Soccer sí saldrá y es bastante majo. Lo mejor, que tiene todos los equipos de Europa y que se deja jugar. Aladdin empieza a descartarlo. Lo de Mario también es difícil, pero creemos que Mindscape está en ello. Y George está en la calle, y sólo te puedo decir que no es demasiado malo.

3) ¿Cuántos megas puede alcanzar un cartucho de NES?

• Pues hasta ahora 4 megas.

Diego Garrán.Palencia.

LA VICIADA DE LA "N"

Hola, chicos de la gran N. Soy una leonesa de 11 años, tengo una NES y alguna que otra pregunta :

1) ¿Qué tal es Adventures of Bayou Billy?

• Pues no está mal. Combina muchos estilos de juego -fases de pistola, otras de lucha, carreras de coche- pero no es de los mejores.

2) ¿Cuál es su precio?

• En el último catálogo que disponemos de SPACO, la compañía que lo distribuye, no aparece. Pero eso no significa que no lo puedas encontrar aún a la venta.

3) ¿Saldrá Street Fighter 2 en N.E.S.?

• Nos tememos que no. Y además nos parece que ya no será una simple cuestión de espera.

4) ¿Y Cool Spot?

• Cool sólo se ha "bajado" a Game Boy. Y no habrá más sorpresas.

5) ¿Cuál es el mejor simulador de coches para N.E.S.?

• En todoterrenos, Super Off Road. En cuestiones de F-1, Indy Heat o el F-1 de toda la vida.

Marah Villaverde. Leon.

¿Qué Juego comprar?

Si acabáis de comprar cualquiera de las tres geniales consolas de Nintendo, pero aún no estáis muy puestos en juegos, no os preocupéis. En estas páginas hemos hecho un repaso a todos los cartuchos que hoy por hoy podéis encontrar en las tiendas, y os contamos además de qué van y hasta qué punto son magníficos o sensacionales. Así que ya sabéis, si tenéis la memor duda, leeros atentamente esta práctica guía y... ¡elegid a los mejores!

SUPER NINTENDO

ALADDIN ★★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 12990



Un sueño mágico para uno de los grandes cartuchos de Nintendo.

ANOTHER WORLD ★★★
AVENTURAS
DELPHINE (INTERPLAY)
PRECIO: 10490
Una excelente aventura para amantes de lo misterioso.

ASTERIX ★★★
PLATAFORMAS
INFOGRAMES (INFOGRAMES)
Precio: 9.490
¿Alguien ha visto a Obelix entre tanta plataforma? ¡Búscale!

AXELAY ★★★★
MATAMARCIANOS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 9990
Un matamarcianos de lujo pleno de calidad y modo 7.



BATMAN RETURNS ★★★★
ARCADE
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 10590
Siente la nueva cara del hombre murciélago: ahora es experto luchador.

BATTLECLASH ★
SUPER SCOPE
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
Activo, como mandan los cánones, pero poco variado al final.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS ★★★
ACCION
TRADEWEST (RARE)
PRECIO: 9490
Cartucho lleno de vistosidad y sobre todo de dificultad, a merced de las ranas más mutantes.

BEST OF THE BEST ★★★
DEPORTES
LORICIEL (FUTURA)
PRECIO: 9990
Adéntrate en el mundo del kickboxing y siente toda su fuerza

BLUES BROTHERS ★★
PLATAFORMAS
TITUS (TITUS)
PRECIO: 9990
Mucha música y habilidad para lo último de Jake y Elwood.

BUBSY ★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (ACCOLADE)
PRECIO: 9990
Mucha diversión y risas para un porgrama colorista y muy bueno técnicamente.

COOL SPOT ★★★
PLATAFORMAS
VIRGIN (VIRGIN)
PRECIO: 11490
Uno de los sprites más originales y animados que existen, en uno de los cartuchos más idems de Nintendo.

COOL WORLD ★★
AVENTURAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 12490
Todo Basinger, todo humor y todos buenos gráficos.

CYBERNATOR ★★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 10590
Mezcla de matamarcianos y acción a pie para la aventura de unos soldados muy especiales: los Cybernators.

DARIUS TWIN ★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 9900
Acción a raudales para un típico matamarcianos en el que no encontrarás nada deslumbrante.

DENNIS THE MENACE ★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 12490.
Vive las travesuras de Daniel en un cartucho presidido por sus gráficos, decorados y enemigos finales.

DRACULA ★
ACCION
SONY IMAGESOFT (PSYGNOSIS)
PRECIO: 8.490
Adéntrate en las profundidades del terror a la búsqueda del eterno condenado.

DRAGON BALL Z ★★★★
LUCHA
BANDAI (BANDAI)
PRECIO: 11990



Un original planteamiento de lucha al servicio del dios Goku. Con split screen, un montón de chinakadas y muchísimo ritmo del bueno.

EARTH DEFENSE FORCE ★★★
MATAMARCIANOS
JALECO (JALECO)
PRECIO: 9900
Otro matamarcianos de scroll horizontal que te enganchará desde el primer momento.

EURO FOOTBALL CHAMP ★
DEPORTIVO
TAITO (TAITO)
PRECIO: 8990
Atípico juego de fútbol en el que sólo actúan seis jugadores por equipo, no hay segunda parte y de europeo no tiene mucho, no.

F-ZERO ★★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
Ponte el cinturón y comprueba lo que es velocidad y modo 7.

FLASHBACK ★★★★



AVENTURAS
SONY IMAGESOFT (DELPHINE)
PRECIO: 9.890
La mejor animación de nuestro tiempo para una segunda parte magistral.

GP 1 ★★★
DEPORTIVO
BANDAI (ATLUS)
PRECIO: 10990
Emocionantes duelos a dos jugadores sobre motos rapidísimas.

GEORGE FOREMAN'S ★
DEPORTIVO
NINTENDO (ACCLAIM)
PRECIO: 10990
Un cartucho de boxeo, sin más.

GODS ★★
AVENTURAS
MINDSCAPE (BITMAP BROTHERS)
PRECIO: 9990
Desafía a los dioses del Olimpo para conseguir hacerte un hueco entre ellos.

GOOF TROOP ★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 9990
Puzzles y más puzzles para un Goofy que va en busca de tesoros.

HOLE IN ONE GOLF ★★
DEPORTIVO
HAL (HAL)
PRECIO: 8990
Un buen simulador de golf para amantes del deporte más relajado del mundo.

HOME ALONE 2 ★
ARCADE
THQ (THQ)
PRECIO: 10990
Mediocre recreación de las aventuras del chaval en New York.

HYPERZONE ★
ARCADE
HAL LABORATORY (HAL)
PRECIO: 7900
Un shoot´em-up espacial de muy baja calidad técnica.

JACK NICKLAUS GOLF ★
DEPORTIVO
TRADEWEST (TRADEWEST)
PRECIO: 9900
Un buen maestro para un cartucho que no pasará a la posteridad.

JURASSIC PARK ★★★★
ARCADE
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 12990



La conversión peliculera más alucinante que ha hecho Ocean.

KING ARTHUR'S WORLD ★★★
INTELIGENCIA
JALECO (JALECO)
PRECIO: 9900.
Estrategia, diversión, excelentes gráficos y una buena banda sonora.

KING OF THE MONSTERS ★
ACCION
TAKARA (TAKARA)
PRECIO: 10990
Golpes y puñetazos de todo tipo para un arcade justito, justito y, eso sí, muy japonés.

LEMMINGS ★★★
INTELIGENCIA
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 9900
Desafía a tu mejor amigo a un buen combate de inteligencia. Piensa y gana.



ROAD RUNNER ★★★
PLATAFORMAS
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 9990
Un vertiginoso cartucho de la marca "Acme". Muy recomendable.

MR NUTZ ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 12990
Las travesuras de una ágil ardillita llevada a un arcade muy, muy movidito.

PARODIUS ★★
MATAMARCIANOS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 9990
Fina ironía para un matamarcianos de altísima calidad.

PILOTWINGS ★★★
SIMULADOR
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
Todo tipo de aventuras aéreas, para que puedas sentir el vértigo.

POP & TWIN BEE★★★
MATAMARCIANOS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 10590
Dos simpáticas abejas protagonizan un fantástico arcade.

PRINCE OF PERSIA ★★★★
PLATAFORMAS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 9990
Saltos, escaladas y duelos de sables en veinte fases con sabor oriental.



PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 12490
Ayuda al pequeño de los Addams a encontrar los objetos perdidos.

PUSH OVER ★★
INTELIGENCIA
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 9990
Toda una odisea de fichas y puzzles.

RANMA 1/2 ★★★
LUCHA
OCEAN (DTMC)
PRECIO: 12990
Sentido del humor, fantasía oriental y buenas luchas para la serie de tele de más éxito.

RIVAL TURF ★
ARCADE
JALECO (JALECO)
PRECIO: 9900
Muchas tortas y porrazos, pero poca originalidad.

ROBOCOP 3 ★★★
ACCION
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 9490
Vuelve con renovada fuerza el policía más cibernético de la ciudad. Abundan técnica y modo 7.

SENSIBLE SOCCER ★★★★
DEPORTIVO
SONY (SENSIBLE SOFTWARE)
Precio: 9.890
Toda la emoción del deporte rey en un cartucho repleto de opciones.



SONIC BLASTMAN ★★
ARCADE
TAITO (TAITO)
PRECIO: 9900
Un juego de acción a base de golpes y protagonistas la mar de graciosos.

SPANKY'S QUEST ★
ARCADE
NATSUME (NATSUME)
PRECIO: 9900
Uno de los juegos más flojitos y místicos que ha llegado hasta nosotros.

SPIDERMAN VS X-MEN ★★
ARCADE
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 9990
Héreoes de postín ayudan a Spidy en su lucha contra el mal.

STARWING ★★★★
RECOMENDADO
ACCION
NINTENDO (ARGONAUT)
PRECIO:9990
Un verdadero espectáculo audiovisual cargado de chip FX.

STREET FIGHTER 2 ★★★★
RECOMENDADO
ARCADE
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 12490
El primero y simplemente genial.

SF 2 TURBO ★★★★
ARCADE
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 12990
Tan bueno, tan grande, tan imprescindible como su maestro.



STRIKER ★★★
DEPORTIVO
ELITE (ELITE)
PRECIO: 10990
Un gran y original cartucho de fútbol.

SUPER ADVENTURE ISLAND ★★
AVENTURA
HUDSON SOFT (HUDSON)
PRECIO: 9990
Ritmo para un arcade legendario.

SUPER ALESTE ★★
ACCION
TOHO (COMPILE)
PRECIO: 9900
Excelente cartucho presidido por un espectacular modo 7.

SUPER BOMBERMAN ★★★★
RECOMENDADO
ACCION
HUDSON (HUDSON SOFT)
Precio: 7.490
Un cartucho explosivo que te permitirá jugar junto a tres amiguetes.

SUPER CASTLEVANIA IV ★★★★
RECOMENDADO
ARCADE
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 10990
Un juego de los grandes que cuenta la terrorífica aventura de Simon Belmont.

SUPER DOUBLE DRAGON ★★★
ARCADE
TRADEWEST (TECHNOS)
PRECIO: 11900
Un nuevo producto de la saga más divertida de karate callejero.

SUPER GHOULS'N GHOSTS ★★★
ARCADE
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 7490.
Uno de los grandes clásicos dentro del mundo de las aventuras.

SUPER JAMES POND ★★
PLATAFORMAS
OCEAN (THQ)
PRECIO: 10490
El peztective hace su entrada en Nintendo con menos humos de los esperados.

SUPER MARIO ALL STARS ★★★★
RECOMENDADO
PLATAFORMAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 9990
Por fín puedes tener recopiladas todas las aventuras de Mario en un único cartucho 16 bits.

SUPER MARIO KART ★★★
ARCADE
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO:7490
Más aventuras de la estrella de Nintendo, sólo que esta vez sobre ruedas. Adictivo a tope.

SUPER MARIO WORLD ★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
Gran juego de plataformas para la mascota más grande de la "N".

SUPER OFF ROAD ★★
DEPORTIVO
TRADEWEST (TRADEWEST)
PRECIO: 9900
Cartucho especialmente indicado para los amantes del 4X4,.

SUPER R-TYPE ★★
MATAMARCIANOS
IREM (IREM)
PRECIO:7490
Clásico entre los clásicos y bueno entre los buenos.

SUPER SOCCER ★★★
DEPORTIVO
NINTENDO
PRECIO: 7490
Fue el primero y seguirá siendo el más grande. De fútbol, claro.

SUPER STRIKE GUNNER ★★
MATAMARCIANOS
ACTIVISION (ATHENA)
PRECIO: 9990
Un mata-mata de escasas pretensiones y no demasiado espectacular puesta en escena.

SUPER STAR WARS ★★★★
ARCADE
JVC (LUCASARTS)
PRECIO: 10490
Una obra de arte en cine llevada con igual fortuna a las pantallas de la Super Nintendo.



SUPER TENNIS ★★★★
RECOMENDADO
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
No encontrarás mejor pista que ésta para practicar el tenis. Un cartucho altamente recomendable.

SUPER TMHT IV ★★★
ARCADE
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 9990
Las Tortugas Ninja, en su mejor aventura cosolera.

SUPER TINY TOON ★★★★
PLATAFORMAS
KONAMI
PRECIO: 10490
Un perfecto scroll y mucha adicción para los dibus más animados de la Warner.



SYVALION ★★
MATAMARCIANOS
JVC (JVC)
PRECIO: 9990
Extraña historia que tiene como protagonistas a unos extraños dragones voladores sumnergidos en una no menos extraña nave espacial.

TAZMANIA ★★
ARCADE
THQ (THQ)
PRECIO: 11990
Taz, revestido de Modo 7 y bajo una fórmula tan veloz, que en ocasiones más parece un Fórmula 1. Bonito y apañado, en el fondo y en cualquier caso.

TECMO NBA BASKET ★★★★
RECOMENDADO
DEPORTIVO
TECMO (TECMO)
PRECIO: 14900.
De lo mejorcito que puedas encontrar en cuanto a juegos de baloncesto se refiere. Cinco contra cinco en un partido bestial.

TERMINATOR 2 ★★
ARCADE
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 10990
Se acerca el día del juicio final y... Arnie intenta sobrevivir en este juego. Con una paciencia de las buenas.

TEST DRIVE 2 ★★★
DEPORTIVO
ACCOLADE (ACCOLADE)
PRECIO: 11990.
Recorre las autopistas americanas a lomos de tres espectaculares deportivos.

THE LEGEND OF ZELDA ★★★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490.
Es la aventura con mayúsculas. Nadie se debería perder esta joya.



THE MAGICAL QUEST ★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 12990
Un cartucho de magia y encanto absolutamente desbordantes, con Mickey en plan yo lo hago todo.

TOP GEAR ★★
DEPORTIVO
KEMCO (KEMCO)
PRECIO: 9900
32 peligrosos circuitos esperan ser surcados por locos del volante como tú.

TRODDLERS ★★★
INTELIGENCIA
THE SALES CURVE (STORM)
PRECIO: 10490
Diversión y estrategia unidos al más alto nivel.

ULTRAMAN ★★
ARCADE
BANDAI (BANDAI)
PRECIO: 8890
Uno de los héroes televisivos "CHINAKAS" en lucha contra nueve criaturas alienígenas.

WARPSPEED ★★
SIMULACION
ACCOLADE (BALLISTIC)
PRECIO: 10990
A caballo entre la simulación espacial y el arcade. Un reto a la imaginación.

WHIRLO ★★
AVENTURAS
NAMCO (NAMCO)
PRECIO: 9990
Este juego reúne tres características principales: aventura, mitología y misterio. Añade una buena música y sólo apasiona a los forofos del género.

WORLD LEAGUE BASKETBALL ★★
DEPORTIVO
NINTENDO (HAL)
PRECIO: 7490
Realidad virtual en la cancha. Jugadores digitalizados y una perspectiva desde dentro de la pista que tira de espaldas. Otro cañozano deportivo.

YOSHI'S SAFARI ★★
SUPER SCOPE
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 7490
Sube a lomos de Yoshi y disfruta cascando a sus enemigos.

¡Qué Juego comprar!



A BOY & HIS BLOB ★★
AVENTURAS
NINTENDO (ABSOLUTE)
PRECIO: 2995.

Si queréis dejar volar vuestra imaginación, probad con este cartucho.

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM ★★
AVENTURAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 8990

Fantasía e ilusión es lo que te espera en la última monería de Disney.

ADVENTURE ISLAND ★★
AVENTURAS
HUDSON SOFT (HUDSON)
PRECIO: 4990

Viaja al sur del Pacífico para vivir una trepidante aventura playera.

ADVENTURE ISLAND 2 ★★
AVENTURAS
HUDSON SOFT (HUDSON)
PRECIO: 8990

Histórica segunda parte con playa también e islas por supuesto. Y monopatín, claro.

ADVENTURES OF LOLO 2 ★★
AVENTURAS
HAL LABORATORY (HAL)
PRECIO: 3995

Peligrosísimos laberintos esperan a Lolo en esta continuación de sus aventuras.

AIRWOLF ★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 2995

Destruye las armas enemigas y rescata a todos los prisioneros en este trepidante juego de helicópteros.

ARCH RIVALS ★
DEPORTIVO
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 6990

Un atípico partido de baloncesto en el que todo vale.

ASTYANAX ★★
ACCION
JALECO (JALECO)
PRECIO: 3995

Este juego de plataformas te conducirá hasta los últimos y más recónditos lugares del mundo.

ASTERIX ★★★
PLATAFORMAS
INFOGRAMES (NEW FRONTIER)
Precio: 6.490



Obelix ha desaparecido y Aterix deberá hacer lo imposible por encontrarle. Muy bonito y muy español, caray.

BASEBALL ★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Aunque algo antiguo, este juego será capaz aún de levantarte de la silla.

BATMAN ★★
ACCION
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 7990

El hombre murciélago acude a tu NES para cautivarte con un buen juego.

BATMAN RETURN OF THE JOKER ★★★★
ACCION
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 9990

Regresa el Joker para volver a poner en peligro Gotham City.



BATTLETOADS ★★★★
ACCION
TRADEWEST (RARE)
RECIO: 8990

Acción, aventuras y plataformas brillando a un altísimo nivel.



BIG FOOT ★
DEPORTIVO
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 2995

Recorre las más sinuosas carreteras americanas a bordo de estos 4X4 infernales.

BIONIC COMMANDO ★★
AVENTURAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 3995

Las fuerzas invasoras amenazan con dominar la tierra. ¿No vas a impedirlo?

BLACK MANTA ★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 3995

Acción constante para un arcade de los de antes.

BLADES OF STEEL ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 2995

Excelente simulador de hockey sobre hielo donde la velocidad y el dinamismo lo son todo.

BLUE SHADOW ★★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 3995

Perfecta combinación de buenos gráficos, jugabilidad y música.

BUBBLE BOBBLE ★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 4995

Las aventuras de Bub y Bob te harán recorrer hasta cien pantallas.

BURAI FIGHTER ★★
ACCION
NINTENDO (TAXAN)
PRECIO: 2995

Impide que los malvados Buraise adueñen del mundo. ¡A luchar!

CAPTAIN SKYHAWK ★★★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Ponte a los mandos de un jet F-14 VTS perfectamente equipado y destruye a los alienígenas.

CASTLEVANIA ★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995

El nacimiento de la saga del vampiro. Todo un hito en tu N.E.S.

CITY CONNECTION ★★
PLATAFORMAS
JALECO (JALECO)
PRECIO: 3995

Mezcla de comecocos, plataformas y Bomb Jack, sólo que a los mandos de un bólido muy divertido.

DARKMAN ★
ACCION
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 7990

Golpes a lo scroll horizontal con personaje enmascarado de por medio.

DAYS OF THUNDER ★
DEPORTIVO
MINDSCAPE (MINDSCAPE)
PRECIO: 2995

De nuevo la velocidad y el riesgo vuelven a tu consola N.E.S.

DONKEY KONG ★★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Sin comentarios. El genuino gorila de los barriles.

DOUBLE DRAGON ★★
ACCION
NINTENDO (TRADEWEST)
PRECIO: 6990

Aquí empezó la saga. Con una maravilla de cartucho.

DOUBLE DRAGON 3 ★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 8990

Las mismas luchas de siempre, sólo que en diferentes países.

DOUBLE DRIBBLE ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995

El mejor cartucho de basket al que se puede jugar en 8 bits.



DR. MARIO ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995

Buena versión Tetris para el personaje más famoso de Nintendo. Te garantizo que no te aburrirás con él. Ni tú, ni ninguno de tus amigos.

DUCKTALES ★★
AVENTURAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 6990

Encantador juego de plataformas protagonizado por el pato de Disney. Riesgo, aventura y muchos saltos. Bastante majete.

DYNABLASTER ★★★
ACCION
HUDSON SOFT (HUDSON)
PRECIO: 4995.

Versión de Bomberman para tres jugadores simultáneos.

EXCITEBIKE ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Motos, cross, barro y mucha marcha son las cosillas que encontrarás en este cartucho.

FAXANADU ★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Un viaje alucinante por el Arbol del Mundo os aguarda en este cartucho.

FIGHTING GOLF ★
DEPORTIVO
SNK (SNK)
PRECIO: 3995.

Los mejores golpes de este reposado deporte de la mano de Lee Trevino.

FOUR PLAYERS' TENNIS ★
DEPORTIVO
ASMIK (ASMIK)
PRECIO: 3995

Cuatro jugadores simultáneos intentando un passing shot.

GAUNTLET 2 ★★
AVENTURAS
MINDSCAPE (MINDSCAPE)
PRECIO: 4995

Todo un clásico de recreativas, ahora en Nintendo. Una pasada.

GOAL ★★
DEPORTIVO
JALECO (JALECO)
PRECIO: 4995

Especialemnte dedicado a los futboleros de pro. Para que practiquen.

GODZILLA ★
ACCION
TOHO (TOHO)
PRECIO: 4995

Godzilla tiene una misión difícil ante si: salvar a la Tierra de otros monstruos.

GOLF ★★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Uno de los mejores juegos de golf que ha salido al mercado para NES.

GOONIES 2 ★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995.

Segunda parte de las aventuras de los chicos de Spielberg.

GRADIUS ★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 2995

Elimina a los bichos mutantes y salva al planeta de la invasión

GREMLINS 2 ★★
ACCION
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 4995

Está visto. Cuando comen a partir de las 12, les salen unos gráficos...

GUARDIAN LEGEND ★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4995

Una vez más eres el encargado de salvar la tierra del dominio alienígena.

GUERRILLA WAR ★★
ACCION
SNK (SNK)
PRECIO: 3995

Un arcade repleto de acción en el que deberás aniquilar las fuerzas del dictador que domina tu país.

HAMMERIN' HARRY ★★★
ACCION
IREM (IREM)
PRECIO: 6990

A base de martillazos, deberás aniquilar a la banda de constructores que quiere acabar con la ciudad.



HIGH SPEED ★★
PINBALL
TRADEWEST (TRADEWEST)
PRECIO: 8990

Con este juego,tienes asegurado el colorido y la diversión.

HOGAN'S ALLEY ★
PISTOLA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Pon a prueba tu puntería desafiando a todos los ganster de la ciudad.

HOOPS ★
DEPORTIVO
JALECO (JALECO)
PRECIO: 4995

En este cartucho de basket podrás elegir tanto la cancha como las reglas que deben gobernar el partido.

HUDSON HAWK ★★
ACCION
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 7990

Otra conversión peliculera con Ocean de por medio. Agradable y divertida.

ICE CLIMBER ★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

Si te apasiona lo de la montaña, la nieve y esas cosas, éste es tu cartucho.

ICE HOCKEY ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995

¿Quieres ser la nueva estrella del hockey? Pues ponte en marcha.

IKAKI WARRIORS ★★★
ACCION
SNK (SNK)
PRECIO: 3995

En colaboración con un amigo tendrás que invadir un país enemigo. Al estilo Commando.

INDY HEAT ★★
DEPORTIVO
TRADEWEST (TRADEWEST)
PRECIO: 6990

8 durísimas pistas esperan a que te deslices por ellas con tu magnífico coche.

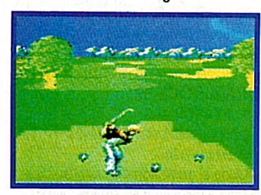
IRON SWORD ★★
AVENTURAS
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 2995

Revive con Kuros, nuestro héroe, la aventura de los Wizards & Warriors, y a ver quién gana.

IRON TANK ★★
ACCION
SNK (SNK)
PRECIO: 3995
¡Un tanque! ¡Un tanque y me pongo a luchar contra lo que haga falta!

ISOLATED WARRIOR ★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Un salvaje matamarcianos diseñado en 3D con el que sentirás toda la fuerza del espacio.

JACK NICKLAUS' GOLF ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 2995
De nuevo un gran maestro para amenizar tus tardes de golf.



KABUKI, THE QUANTUM FIGHTER ★★
ACCION
NINTENDO (HAL)
PRECIO: 2995
¡Más Ninjas, es la Guerra! Subversivo pero emocionante.

KICKLE CUBICLE ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995
Venga muchacho deja ya de matar o golpear y ponte a pensar un poco con este cartucho en el que la estrategia es lo más importante.

KID ICARUS ★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Un discretito cartucho dentro del mundo de las aventuras.

LIFE FORCE ★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 2995
Lucha y acción para un cartucho peliculero metido a 8 bits.

LITTLE NEMO ★★
AVENTURAS
TAITO (TAITO)
PRECIO: 4995
A poco que dejes volar tu imaginación, este juego te gustará.

LITTLE SAMSON ★★
AVENTURAS
TAITO (TAITO)
PRECIO: 7990
Ayuda al valeroso Samson a liberar el palacio imperial de las tiranas manos del príncipe de la Oscuridad.

LOW G MAN ★★★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Muchas plataformas y enemigos gigantes por doquier.

LUNAR POOL ★
DEPORTIVO
F C I. (COMPILE)
PRECIO: 2995
Sesenta mesas distintas y que nadie ponga límite a tu pasión por el billar.

MATCH RIDER ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3990.
Acelera al máximo tu moto y suerte. La vas a necesitar.

MANIAC MANSION ★★★
AVENTURAS
LUCASARTS (JALECO)
PRECIO: 9990
Primera aventura a lo interactivo disponible para 8 bits.

MARIO & YOSHI ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 6990
Una especie de Tetris, pero con Mario de prota y muchos objetos familiares.

MEGAMAN ★★★
AVENTURAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 3995
Y empieza lo bueno. ¿Conoces al cibernético hombre azulado?

MEGAMAN 2 ★★★★
AVENTURAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 4995
Sólo Megam Man podía superar a Mega Man.



METAL GEAR ★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995
Bueno, no es muy original, pero al menos habrás de luchar a brazo partido contra el imperio del mal.

METROID ★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Sí, es algo antiguo, pero aún se deja jugar, ¿verdad?

MIGHTY BOMBJACK ★
ACCION
TECMO (TECMO)
PRECIO: 3995
¿Recuerdas la versión arcade de "Bomb Jack"? Pues ahora tienes de nuevo la posibilidad de ayudar a Jack en sus aventuras en el desierto.

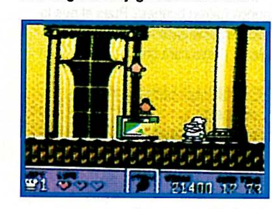
MISSION IMPOSSIBLE ★★★
AVENTURAS
KONAMI (PALCOM)
PRECIO: 3995.
Muy espectacular, muy variado, muy aventurero, pero eso, imposible.

NEW GHOSTBUSTERS 2 ★★
AVENTURAS
HAL LABORATORY (HUMAN)
PRECIO: 4995
Te toca solucionar los problemas fantasmales de Nueva York. ¿Estás preparado? Pues ahí va una segunda parte bastante pasadita.

NINTENDO WORLD CUP ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 6990
¡Vaya cartucho de fútbol! Raro, difícl, demasiado original.

OPERATION WOLF ★
PISTOLA
TAITO (TAITO)
PRECIO: 4995
De los primeros en ofrecer punto de mira y mucha jugabilidad.

PANIC RESTAURANT ★★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 3995
Rebosa sentido del humor y cuenta con un grado de jugabilidad elevado.



PAPER BOY 2 ★
ARCADE
MINDSCAPE (MINDSCAPE)
PRECIO: 4995
Eres un repartidor de periódico, pero ¡caray! qué mala pinta que tienes.

PARASOL STARS ★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 7990
Un juego de plataformas tan sencillo como adictivo.

PINBOT ★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Rapidez y ritmo frenético es lo que te ofrece este popular cartucho.

POW ★★
ACCION
SNK (SNK)
PRECIO: 4995
Disparos y acción a mogollón para un juego algo belicoso.

POWER BLADE ★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 2995
Sólo tú podrás volver a poner en funcionamiento la Computadora Central que gobierna el mundo.

PRINCE OF PERSIA ★★
AVENTURAS
MINDSCAPE (MINDSCAPE)
PRECIO: 6990
Seguro de que llenará de magia tu habitación. ¿Has probado a conectarlo? Porque tiene la mejor animación del momento.

PRO WRESTLING ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
El mundo del wrestling yankee,por dentro. Con todo lo necesario para disfrutar.

PROBOTECTOR ★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 4995
Buen cartucho para aquellos que se sientan llamados a realizar grandes empresas.

PUNCH OUT ★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Prepárate para el combate del siglo. Ponte los guantes y ¡a boxear! Por cierto, ¿has visto a Mario por ahí?

PUZZNIC ★★
ACCION
TAITO (TAITO)
PRECIO: 3995
Juego recomendable a los maníacos de los puzles.

R C PRO-AM ★★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995
Pequeños diablos a toda velcoidad, o lo que es lo mismo, coches de radio control veloces como el rayo.

RAD RACER ★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995.
Si te chiflan las carrers automovilísticas pisa a fondo el acelerador de este juego.

RACKET ATTACK ★
DEPORTIVO
JALECO (JALECO)
PRECIO: 4995
Wimbledon está aun paso. Saca, matea y ¡buen punto!

RESCUE EMBASSY MISSION ★★★
ACCION
KEMCO (INFOGRAMES)
PRECIO: 3995
Deberás introducirte, junto a tu equipo de élite, en el interior de una embajada para rescatar a todo su personal de las manos de los terroristas.

ROAD BLASTER ★★
ACCION
MINDSCAPE (MINDSCAPE)
PRECIO: 4995
Versión arcade de una de las más fantásticas carreras de coches que jamás hayas vivido.

ROAD FIGHTER ★
DEPORTIVO
HAL LABORATORY (HUMAN)
PRECIO: 3995
Pon a prueba tu habilidad esquivando todos los coches, camiones y ambulancias que se te crucen.

ROBIN HOOD ★★
AVENTURAS
VIRGIN (VIRGIN)
PRECIO: 6990
Rol aventurero traducido a castellano y película de por medio.

ROBOCOP 3 ★★★
ACCION
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 7990
Rebosa acción por los cuatro costados y está muy bien cuidado



ROCKIN' KATS ★★
AVENTURAS
ATLUS (ATLUS)
PRECIO: 6990
Willy, el gato más marchoso de Nueva York, está decidido a recuperar a su chica cueste lo que cueste.

RUSH AND ATTACK ★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 2995
¡Lucha por el mundo libre!

SHADOW WARRIORS ★★
ACCION
TECMO (TECMO)
PRECIO: 4995
Nuevas historias de ninjas en las que cabe destacar la introducción de escenas propias de cine.

SHADOW WARRIORS 2 ★★★
ACCION
TECMO (TECMO)
PRECIO: 5995
Las aventuras de Ryu en esta segunda parte son mejores e incluso más movidas que en la primera.

SHATTER HAND ★★★
ACCION
JALECO (JALECO)
PRECIO: 7990
Combate cuerpo a cuerpo entre el hombre del brazo metálico y un ejército de monstruos cibernéticos.



SILENT SERVICE ★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995
Complicado cartucho de estrategia naval sólo para amantes de juegos submarinos.

SIMON'S QUEST ★★
AVENTURAS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995.
Brillante segunda parte de la aventura de Castlevania.

SKATE OR DIE ★
DEPORTIVO
KONAMI (PALCOM)
PECIO: 2995
Tienes la oportunidad de demostrar a tus amigos que eres el mejor con el skate-board en los pies. .

SKI OR DIE★
DEPORTIVO
KONAMI (PALCOM)
PRECIO: 2995
Si eres un amante de la nieve, ya sabes por qué decidirte.

SMASH T V ★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO:5995
Concursa a lo Perseguido en este violento programa de la tele.

SNAKE RATTLE'N ROLL ★★
ACCION
TRADEWEST (RARE)
PRECIO: 2995
Serpientes comilonas, ambientes tridimensionales, de todo...

SNAKE'S REVENGE ★
ARCADE
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 3995
Tu misión: salvar al mundo. Y la nuestra: divertirnos.

SNOW BROTHERS ★★
PLATAFORMAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 6990
Ayuda a los hermanos bola de nieve a salir con buen fin de este arcade.

¡Qué Juego comprar!

SOLAR JETMAN ★★★
AVENTURAS
NINTENDO (RARE)
PRECIO: 2995
Jetman reaparece en una inmejorable aventura espacialque a muchos os recordarán tiempos dorados

SOLOMON'S KEY ★★
AVENTURAS
TECMO (TECMO)
PRECIO: 3995
Busca la llave y no dejes que los ladrillos te pongan la cara roja.

SOLOMON'S KEY 2 ★★
AVENTURAS
TECMO (TECMO)
PRECIO: 6990
Más estrategia y más para estrujarse el cerebro en una segunda parte muy maja de este súper clásico.

SOLSTICE ★★★
AVENTURAS
NINTENDO (RARE)
PRECIO: 3995.
Podrás explorar más de 250 pantallas para salvar a la princes. Escenarios majestuosos y tridimensionales en una de las mejores aventuras de Nintendo.

SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX ★★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 7990
El Doctor Octopus vuelve a la carga para acabar con el hombre araña.

STEALTH ATF ★★
SIMULADOR-ARCADE
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995
Un veterano simulador aéreo reconvertido a arcade de los buenos.

STREET GANGS ★★
ACCION
INFOGRAMES (INFOGRAMES)
PRECIO: 4995
Tendrás que limpiar tu ciudad del terror que han implantado las peligrosísimas bandas callejeras.

SUPER OFF ROAD ★★★
DEPORTIVO
TRADEWEST (RARE)
PRECIO: 2995
Emoción y riesgo al más alto nivel es lo que te propone este cartucho con el que podrán jugar hasta cuatro amigos de forma simultánea



SUPER SPIKE V'BALL ★★★
DEPORTIVO
TECHNOS (TECHNOS)
PRECIO: 3995
Aprende todos los trucos del voleibol de playa con este magnífico cartucho. Y siquieres invitar a tres amigos, pues ya sabes.

TALESPIN ★
AVENTURAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 8990
El oso Ballo intentará que lo pases bien en compañía de su avioneta y las locas expediciones de una patrulla de lo más original.

TECMO CUP FOOTBALL ★★★
DEPORTIVO
TECMO (TECMO)
PRECIO: 6990
Este juego te demuestra que para ganar también son necesarias la estrategia y la experiencia. Porque es como la serie Campeones.

TERMINATOR 2 ★★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 8990
Regresan los terminator para acabar con todo aquello que les salga al paso.

THE BATTLE OF OLYMPUS ★★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 3995
Historia, mitología y acción se unen en un cartucho algo pasadete pero aún excelente.

THE FLINTSTONES ★★★
AVENTURAS
TAITO (TAITO)
PRECIO: 8990
Retrocedemos a la época de la prehistoria para ayudar a nuestros amigos Pedro Picapiedra y Pablo Mármol a recuperar sus dinosaurios.



THE HUNT FOR RED OCTOBER ★
ACCION
HI TECH (HI TECH)
PRECIO: 4995
Más submarinos a escena. Esta vez con una dificultad de las buenas.

THE LEGEND OF ZELDA ★★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4995
Explora el Camino de Overworld descubriendo todos los tesoros y sorpresas que en él se encierran.

THE SIMPSONS ★★
ARCADE
ACCLAIM (LJN)
PRECIO:5995
Acción y habilidad combinadas bajo el trasfondo de un buen cartucho.

THE SIMPSONS 2 ★★
ARCADE
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 6995
Supera a la primera versión en originalidad aunque pierde algo en los gráficos. Se llama Bart contra el mundo, así que imagínate.

TIGER HELI ★★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 2995
A pesar de sus añitos, aún sigue conservando su puesto entre los mejores.

TO THE EARTH ★★
PISTOLA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Situáte en el espacio exterior y fulmina todo lo que aparezca en pantalla.

TOP GUN ★★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 4995
Sentado en tu F-14 deberás llevar a cabo unas delicadísimas misiones.

TOP GUN 2- 2ND MISSION ★
ACCION
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 5995.
¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas? Pues el que lo dijo,, en este caso ha acertado de pleno. ¡Vaya cartucho!

TORTUGAS NINJA ★★
ARCADE
KONAMI (PALCOM)
PRECIO: 7990
Ayuda a las turtles en su enfrentamiento con los ninjitsu. Lo van a necesitar.

TOTALLY RAD ★★
ACCION
JALECO (JALECO)
PRECIO: 4995
Si eres fan de Juan Tamariz, tienes una cita obligada con este cartucho. Por la magia y el humor, claro.

TRACK & FIELD 2 ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 4995
Siéntete como en la Olimpiada y haz el favor de batir todos los records.

TRACK & FIELD IN BARCELONA ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (KEMCO)
PRECIO: 3995
Una jugabilidad fuera de lo común es lo que persigue este cartucho de talla olímpica. Muchas pruebas y mucha adicción. ¡Es mejor que el de las maquinitas!

TRICK SHOOTING ★
PISTOLA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Habilidad y puntería es lo único que necesitas para jugar con este cartucho.

TROG ★★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 499.
Participa en la lucha entre dinomitas y trogs para ver quién se come a quién. Estrategia pero con un componente arcade de auténtico lujo.

TURBO RACING ★★★
DEPORTIVO
DATA EAST (DATA EAST)
PRECIO: 4995
Turbo Racing te ofrece la posibilidad de competir en los 16 circuitos más complicados del mundo con coches creados y diseñados por ti mismo.

UFOURIA ★★
ARCADE
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 4995
Un cartucho impresionante que rebosa originalidad por los cuatro costados. Eso sí, es bastante rarito.

WILD GUNMAN ★
PISTOLA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Hazte con una zapper y aniquila a los intrépidos pistoleros del lejano Oeste. Pero, cuidado, impide que te roce una sola bala

WILLOW ★★★
AVENTURAS
CAPCOM (CAPCOM)
PRECIO: 4995
Se trata de un juego bastante difícil que desborda imaginación lo mires por donde lo mires.

WIZARDS WARRIORS 3 ★★
AVENTURAS
ACCLAIM (RARE)
PRECIO: 7990
Juego de plataformas en el que la acción se encuentra a raudales. También es bastante complicado, ¿eh?

WORLD WRESTLING ★
DEPORTIVO
TECMO (TECMO)
PRECIO: 4995
Todo un espectáculo para los que os pirréis por el wrestling.

WRECKING CREW ★★
ACCION
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 2995
Mario es el indiscutible protagonista de la acción en un cartucho no exento de diversión y bastante dinámico.

WRESTLEMANIA ★
DEPORTIVO
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 3995
Actúa como Hulk Hogan o como el hombre del millón de dólares sin preocuparte de lo que puedan pensar tus padres.

WWF STEEL CAGE ★★
DEPORTIVO
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 7990
¿Estás preparado para ser el nuevo campeón mundial de Wrestling? Y esta vez, con novedades.

ZELDA 2 ★★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4995
La segunda parte de Zelda te volverá a enganchar tanto o más que la primera.

GAME BOY

ALIEN 3 ★★★
AVENTURAS
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 5490
Ayuda a la Teniente Ripley a luchar contra el ejército de Aliens.

ASTERIX ★★★★
PLATAFORMAS.
INFOGRAMES (NEW FRONTIER)
PRECIO: 5.490
Asterix se enfrenta a un arcade de plataformas para rescatar aObelix.



BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD ★★
ARCADE
TRADEWEST (RARE)
PRECIO: 5490
Vuelven las ranas mutantes a protagonizar una aventura difícil.

BEST OF THE BEST ★★★
DEPORTIVO
LORICIEL (FUTURA)
PRECIO: 5490
Toda la emoción del Kick Boxing en un cartucho que tepermitirá entrenarte, salvar partidas, elegir estrategia,...

BLUES BROTHERS ★★
PLATAFORMAS
TITUS (TITUS SOFT)
PRECIO: 2995
Jake y Elwood deben encontrar cinco instrumentos musicales en el mundo del ritmo y el sonido.

COOL WORLD ★★
AVENTURAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 5990
Kim Bassinger y los Doodles dan el salto a la Game Boy con una adaptación gráficamente muy discreta de sus aventuras peliculeras.

CHUCK ROCK ★
PLATAFORMAS.
SONY IMAGESOFT (CORE)
Precio: 4.990
Ayuda al gordinflón más famoso de la historia a rescatar a su amada Ofelia de las garras de Gary Gritter.

CRASH DUMMIES ★★★
ACCION
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 5490
Cinco fases, originalidad y buen nivel técnico son la tarjeta de presentación de estos muñecos.

DENNIS THE MENACE ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 5990
Ahora puedes hacer uso a tu antojo de un tirachinas sin temer ningún tipo de castigo paternal.

DARKWING DUCK ★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 5990
Un juego "marca Disney" con el pato Darwing como protagonista. Entretenido y dicharachero.

DR. MARIO ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4490
¿Conoces Tetris? Pues "Dr. Mario" te propone un juego muy parecido y con el mismo grado de adicción.

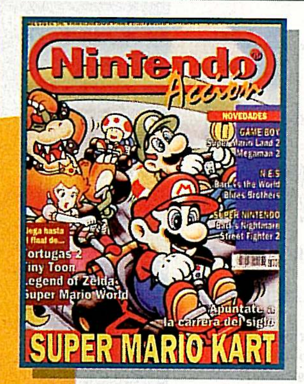
DRACULA ★★
PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT (PSYGNOSIS)
Precio: 4.990
Asume el papel de Jonathan Harker y adéntrate en la morada del Conde Dracula, en Transilvania. Que ya verás lo que te puede pasar.

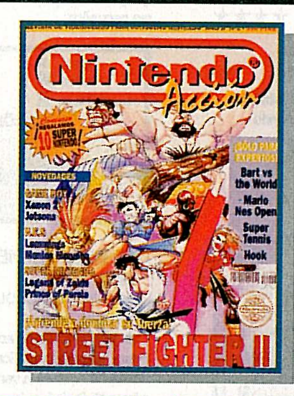
DUCKTALES ★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 5490
Allá va otra de patos. Vive en tu Game Boy las divertidas peripecias del plumífero más famoso del planeta. Muy parecido a su versión N.E.S.

EL IMPERIO CONTRAATACA ★
PLATAFORMAS
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 5490
Discreta adaptación a la portátil de la segunda parte de la saga de las galaxias. O eso, o es que somos muy exigentes.

No dejes que el tiempo juegue en tu contra

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.







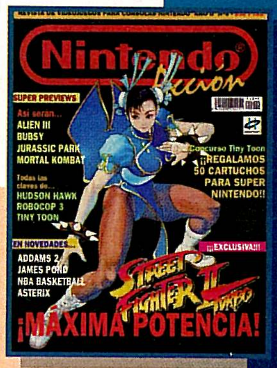








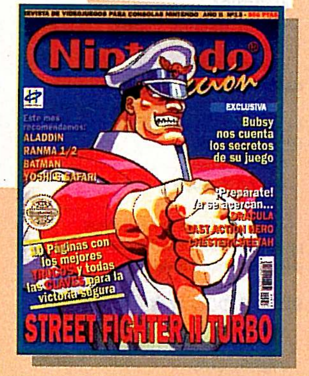














Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

F-15 STRIKE EAGLE ★★
SIMULADOR
MICROPROSE (MICROPROSE)
PRECIO: 5490
No sorprende en exceso la versión para Game Boy de este clásico.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE ★
DEPORTIVO
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 5490
El típico juego de carreras a perspectiva trasera y pocas ambiaciones.

HOME ALONE 2 ★
ARCADE
THQ (THQ)
PRECIO: 4990
Marv y Harry vuelven para vengarse del inocente Kevin en un juego bastante mediocre.

JOE & MAC CAVEMAN NINJA ★★★
ARCADE
ELITE (ELITE)
PRECIO: 5490
Nos quedamos con los magníficos gráficos y la jugabilidad de este cartucho con textos en español.

JURASSIC PARK ★★★
ARCADE
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 5990
Aunque el cartucho sea pequeño, el juego que lleva dentro es más grande que todo un dinosaurio.

KIRBY'S DREAMLAND ★★★
AVENTURA
NINTENDO(HAL LABORATORY)
PRECIO: 4490
Cinco fases y mucha jugabilidad. ¿Quién se atreve a ayudar a Kirby en su lucha contra el Dr. D.D.D.?

KRUSTY'S FUN HOUSE ★★★
PLATAFORMAS-INTELIGENCIA
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 5490
El payaso de los Simpson tiene que guiar a una verdadera plaga de ratones que ha invadido su circo.

LEMMINGS ★★
INTELIGENCIA
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 5490
Versión para Game Boy de uno de los juegos más famosos y entretenido s de todos los tiempos.

LOONEY TUNES ★★★
PLATAFORMAS
SUNSOFT (SUNSOFT)
PRECIO: 4990
Con siete fases, protagonizadas cada una de ellas por un personaje de la Warner, la simpatía está asegurada.

McDONALDLAND ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (VIRGIN)
PRECIO: 4990
Mick & Mac salen en busca de la bolsa de magia de Ronald McDonald en un juego muy adictivo y muy bueno técnicamente.

MARIO & YOSHI ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4490
Un juego al estilo Tetris, pero con el atractivo que supone tener a dos estrellas de Nintendo como protagonistas.

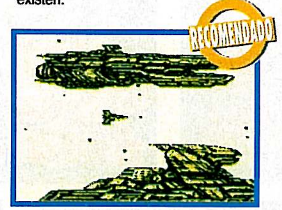
MEGAMAN 2 ★★★★
ARCADE
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 4490
Megaman y el Dr. Willy frente a frente en un juego de magníficos gráficos y una diversión a prueba de bombas.

MICKEY'S DANGEROUS CHASE ★★
ARCADE
NINTENDO (CAPCOM)
PRECIO: 5990
Genuino sabor Disney para una aventura en la que Mickey tiene que encontrar un regalo para Minnie.

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING ★★
DEPORTES
VIRGIN (VIRGIN)
PRECIO: 5990
Sigue los pasos del campeón del mundo de los pesos pesados.

MYSTIC QUEST★★
AVENTURAS
NINTENDO(SQUARE SOFT)
PRECIO: 5490
El Arbol del Maná nos trae un juego de rol con ambiente medieval, multitud de objetos y escenarios muy variados.

NEMESIS 2★★★★
MATAMARCIANOS
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 5490
Bajo este nombre se esconde uno de los mejores matamarcianos que existen.



NINTENDO WORLD CUP ★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4490
Un juego correcto en líneas generales, pero que no aporta nada nuevo.

PARASOL STARS ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 4990
Continuación de la serie comenzada por "Rainbow Island" y "Bubble Bobble" con los mismos ingredientes.

PRINCE VALIANT ★★
AVENTURA
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 4990
Un juego en el que la fantasía sustituye a las carencias gráficas.

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT ★★★
PLATAFORMAS
OCEAN (OCEAN)
PRECIO: 5990
Nuevas aventuras de los Addams para los amantes de la diversión y el entretenimiento a raudales.

ROBIN HOOD ★★
AVENTURA
VIRGIN (MINDSCAPE)
PRECIO: 5490
La famosa historia de Robin Hood mezclada con buenas dosis de interacción, movimientos limitados y gráficos discretos. Un juego diferente.

SPIRIT OF F-1 ★★★
DEPORTIVO
KONAMI (PALCOM)
PRECIO: 5490
Un juego en el que puedes disputar carreras con cuatro amiguetes.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION ★★★
SIMULADOR
ABSOLUTE (ABSOLUTE)
PRECIO: 5990
Muy buen simulador espacial que refleja más que bien el ambiente de Star Trek.

STAR WARS ★★★
PLATAFORMAS
UBI SOFT (LUCASARTS)
PRECIO: 5490
La más famosa historia galáctica que te puedas echar a la Game Boy.

SUPER JAMES POND★★
PLATAFORMAS
OCEAN (MILLENIUM)
PRECIO: 5290
La magia del escurridizo agente secreto te enganchará con rapidez.

SUPER MARIO LAND ★★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4490
¿Que se puede decir del debut del incomparable Mario en el mundo portátil?

SUPER MARIO LAND 2 ★★★★
PLATAFORMAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 5990



Aunque parecía difícil, Mario ha logrado superarse. gracias a una ventura simplemente magnífica a la que jamás nadie pódrá criticar. Todos adorarán lo penúltimo de Mario, que no os quepa duda.

SWORD OF HOPE ★★★
AVENTURAS
KEMCO (KEMCO)
PRECIO: 3900
Carece de excesivo dinamismo y movimiento, pero convence a los amantes del rol. Además, llega traducido al español, por aquello de los que odien la lengua inglesa.

TERMINATOR 2 (COIN OP) ★★
ARCADE
ACCLAIM (LJN)
PRECIO: 5490
Una forma distinta de acabar con tanto esqueleto metálico que se pasea por la Tierra: con un punto de mira y, sobre todo, mucha puntería. En pocas palabras, que tiene acción para dar y tomar.

THE FIDGETTS ★★
INTELIGENCIA
ELITE (ELITE)
PRECIO: 5990
Estrújate el cerebro para ayudar a dos simpáticos ratoncitos a encontrar al resto de su familia. Y deja que se ayuden los unos a los otros.

THE HUMANS ★★★
ESTRATEGIA
GAMETEK (GAMETEK)
PRECIO: 5490
Un cartucho rebosante de adicción y humor en el que tendremos que guiar a los "humanos" hacia ciertos objetos. Tiene un estilo muy Lemmings, sólo que va para gracioso y un pelín más realista, si cabe la palabra, claro.

TOP GUN ★
SIMULADOR-ARCADE
KONAMI (KONAMI)
PRECIO: 5490
Conversión en plan simulador que no ofrece nada que no hayamos visto ya. Un horizonte lejano, un pobre panel de mandos y no demasiada velocidad.

TOP RANK TENNIS ★★★★
DEPORTIVO
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4990
El mejor juego de tenis que existe hoy por hoy en el mundo portátil. Permite hasta cuatro jugadores simultáneos, incluye doce tenistas en Torneo, usa la visión trasera y goza de una velocidad que para sí la quisieran otros cartuchos tan pequeños.



UNIVERSAL SOLDIER ★★★
AVENTURA
ACCOLADE (ACCOLADE)
PRECIO: 5490
Un juego repleto de acción, muchas armas, disparos y gráficos de calidad. Se supone que es la versión cinéfila del mismo título de Lundgrem, lo que pasa es que en el fondo no pasa de ser un Turrican, eso sí, con otro nombre y otra compañía en la sombra. Avisados estáis, por si queríais saberlo.

YOSHIE'S COOKIE ★★
INTELIGENCIA
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 4490
Una vez más, la Game Boy nos ofrece un cartucho que parte de la mecánica de juego Tetris. También sale Mario y hay muchas fichas y todo es muy adictivo y de romperse el coco, y de sufrir y de divertirse, eso que no lo dudéis.

ZELDA ★★★★
AVENTURAS
NINTENDO (NINTENDO)
PRECIO: 5990



Suprema adaptación a la portátil de Nintendo de la más grande aventura de rol que se ha visto en el mundo de las consolas. Un título que pasa del sobresaliente sin despeinarse, que no es demasiado complicado de jugar (tiene cosas difíciles, no vayáis a pensar) y que está barriendo en todas las listas de éxitos y ventas.

PERIFÉRICOS

SUPER NINTENDO:

CONSOLA SUPER NINTENDO
PRECIO: 19900

SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS
PRECIO: 28990

CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON EUROCONECTOR
PRECIO: 2190

HYPER BEAM
PRECIO:8990

MANDO DE CONTROL
PRECIO: 2490

MARIO PAINT
PRECIO: 11990

SUPER SCOPE
PRECIO: 10990

SUPER MULTITAP
PRECIO: 4990

NES:

CONTROLLER
PRECIO: 1800

NES FOUR SCORE
PRECIO: 6005

SUPER CONTROLLER
PRECIO: 990

ULTIMATE
PRECIO: 5900

ZOOMER
PRECIO: 6900

GAME BOY:

CONSOLA GAME BOY + TETRIS
PRECIO: 12990

CONSOLA GAME BOY
PRECIO: 8990

BATERIA RECARGABLE
PRECIO: 5900

CLEANING KIT
PRECIO: 1690

SOUND BOY
PRECIO: 2990






91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

















Tienda	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
DosHermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.




















ALADDIN- 12990	ALIEN 3- 10990	BATTLETOADS- 9490	BATMAN RETURNS- 10590	BUBSY- 9990	CLIFFHANGER- 12490
COOL SPOT- 11490	CORRECAMINOS- 9990	DRACULA- 8490	DRAGON BALL Z- 11990	FLASH BACK- 9890	GP 1- 10990
JURASSIC PARK- 12990	LAST ACTION HERO- 11990	LAWNMOVER MAN- 12490	MIGHT & MAGIC II- 12990	MORTAL KOMBAT- 12990	POP & TWIN BEE- 10590
RANMA 1/2- 12990	SENSIBLE SOCCER- 9890	STARWING- 9990	STREET FIGHTER II TURBO- 12990	SUNSET RIDERS- 12490	SUPER BOMBERMAN- 7490
SUPER MARIO ALL STARS- 9990	SUPER PANG- 11990	TOTAL CARNAGE- 12490	TURTLES TOURNAMENT- 12990	TRODDLER- 10490	WWF ROYAL RUMBLE- 9990

OFERTAS






BOB- 5990	CHESS MASTER- 6990
DRAGON'S LAIR- 6990	JOHN MADDEN 93- 5990
KRUSTY FUN HOUSE- 6990	NHLPA HOCKEY 93- 5990
STAR WARS- 8990	SUPER KICK OFF- 4990
SUPER SWIV- 5990	TINY TOON- 8990
W LEAGUE BASKET- 6990	ZELDA- 6990




SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — DESCUENTO 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY 2	11990
AMAZING TENNIS	12490
ANOTHER WORLD	10490
AXELAY	9990
BART'S NIGHTMARE	9990
CYBERNATOR	10590
DENNIS	12490
F-ZERO	7490
G. FOREMAN BOXING	10990
GOOF TROOP	9990
HOME ALONE 2	10990
LEMMINGS	9900
MR NUTZ	12990
PAPER BOY 2	8990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	7490
PRINCE OF PERSIA	9990
ROBOCOP III	9490
STRIKER	10990
SUPER ADVENT. ISLAND	9990
SUPER GHOULS'N GHOST	7490
SUPER JAMES POND	9990
SUPER MARIO KART	7490
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TEST DRIVE 2	11490
ULTRAMAN	8890
YOSHI'S SAFARI	7490
ZOMBIES	12490

PERIFERICOS SUPERNINTENDO

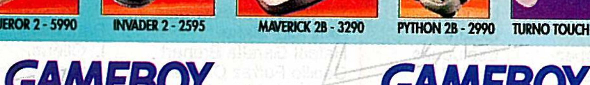








CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · MAVERICK 2B - 3290 · PYTHON 2B - 2990 · TURBO TOUCH - 2990



GAMEBOY

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

Addams Family II	5990	Kwirk	4490	Príncipe Valiente	4990
Bomb Jack	4990	Kyrby Dreamsland	4490	Road Rash	5990
Buble Bobble 2	5990	Los Picapiedra	5990	Robin Hood	5490
Dr Mario	4490	Mario &Yoshi	4490	Super James Pond	4990
Duck Tales	5490	Mickey Mouse	5990	Super Mario Land	4490
Ferrari Grand Prix	5490	Muhammed Ali Boxing	5990	The Fidgets	5990
Lemmings	5490	NBA 2	5400	Tom and Jerry	5390
Home Alone 2	4990	Nemesis 2	5490	Turtles	4490
Hook	5490	Parasol Star	4990		

OFERTAS GAME BOY

• EXCEPTO OFERTAS



Blue Brother	2995	Navy Seals	2990	Palamedes	1990
Boulder Dash	2595	NBA	2995	Pimball	2595
Dynablaster	2595			Prince of Boblete	2595
F1 Racer	3395			R Type	2595
Gargoyles	2595			Rodland	2595
Jordan us Bird	1495			Spiderman	2595
Kick Off	2995			Tip Off	2595
Kung Fu Master	2595			Trax	1995

DESCUENTO 300 Ptas.














ALIEN 3 P.V.P. – 4990	ASTERIX P.V.P. – 5490	BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990	BATTLETOADS II P.V.P. – 5490	COOL WORLD P.V.P. – 5490	CHUCK ROCK P.V.P. – 4990	DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
DENNIS P.V.P. – 5990	DRACULA P.V.P. – 4990	EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490	G. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990	JURASIC PARK P.V.P. – 5990	KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490	LOONEY TUNES P.V.P. – 4990
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990	MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490	PANG P.V.P. – 5990	POPEYE II P.V.P. – 5490	STAR TREK P.V.P. – 5990	STAR WAR P.V.P. – 5490	SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
TAZMANIA P.V.P. – 5990	TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 5490	TINY TOONS II P.V.P. – 5990	TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990	TURTLES III P.V.P. – 5990	XENON 2 P.V.P. – 5490	ZELDA P.V.P. – 5990

VIDEO

¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!




AKIRA PVP - 1.995 · FIST OF THE N. STAR PVP - 2.995






DOMINION TANK POLICE PVP - 2.995 · VENUS WAR PVP - 2.995 · UROTSUKIDOJI PVP - 2.995 · DOOMED MEGALOPOLIS PVP - 1.995 · 3X3 OJOS PVP - 2.495





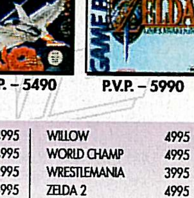

GARLICK JUNIOR PVP - 2.995 · EL MAS FUERTE DEL MUNDO PVP - 1.995 · LA LEYENDA DEL DRAGON XERON PVP - 1.995 · LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL PVP - 1.995 · AVENTURA MISTICA PVP - 1.995

Nintendo

NOVEDADES

PRINCE OF PERSIA	6990
G. FOREMAN BOXING	6990
INDY HEAT	6990

ADV. OF BAYOU BILLY	2995	DAYS OF THUNDER	2995	MEGAMAN II	4995	SHADOW WARRIOR	4995	WILLOW	4995
AIR WOLF	2995	DYNABLASTER	4995	PANIC RESTAURANT	4995	STREET GANS	4995	WORLD CHAMP	4995
BLADES OF STEEL	2995	ELITE	3990	POW	4995	SUPER OFF ROAD	2995	WRESTLEMANIA	3995
BLUE BROTHER	3995	FAXANADU	2995	PUNCH OUT	2995	SUPER SPY HUNTER	3995	ZELDA 2	4995
BLUE SHADOW	3995	GOAL	4995	RC PRO AN	3995	SUPER TURRICAN	4990		
CAPTAIN PLANET	4995	GRADIUS	2995	ROADLAND	2595	TIGER HELI	2995		
CASTELVANIA	3995	LEGEND OF ZELDA	4995	RUSH & ATTACK	2995	TOP GUN	4995		



Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....

TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

TITULO	DESCUENTO	TOTAL
GASTOS ENVIO		+ 250

ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

• PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO •

GANADORES 300 FOOTPEDAL

Roy Dorado Piñeiro	La Coruña
Ricardo de la Rosa	Valencia
Andrés Maeso García	Móstoles
Fco. José Rivas Mateos	El Escorial
Juan Calahorra Hidalgo	Aranjuez
Diego de Velasco Pérez	Burgos
José Martínez Herrera	Sant Boi
Ignacio Benavente Castelo	Málaga
Marcos Engroba Pulido	Lugo
José Mateos Márquez	Benaup
Augusto Arrieta	Tres Cantos
Fermín Goñi Los Arcos	Pamplona
Felipe Cañizares Navarro	Granada
Javier Rguez. Echavarri	S. Sebastian
Marc Lluch Orta	Mataró
Alvaro Rodríguez Elvira	Talavera
Francisco Delgado Abad	Pto. Sta. María
Sheila Malchi Cant	Sta. Coloma
Tania Luzón Alarcón	Mislata
María Jiménez Mañas	Madrid
Alberto Parat Molina	Barcelona
Francisco Badía Santos	Valencia
Oscar Cabello Herrero	Arnedo
Fco. Ramón Pérez Glez.	Málaga
Jorge Sanz Garrido	Madrid
Daniel Aguilar Suarez	Fuenlabrada
Francisco Hdez. Mora	Talavera
Carlos Mejuto Jiménez	Madrid
Juan A. Plaza Martín	Abrera
Santiago Soto Borreiros	El Ferrol
Ivan Gómez Jesús	Ayamonte
Vicente Chicho Castaño	Sox
Fco. Ramos Vázquez	Málaga
David Pérez Duran	Valladolid
Juan Alonso Fdez.	Madrid
Pedro Lobato Román	Jerez
David Lastra Reimonde	Oviedo
Vicente Sánchez Gil	Aldaya
José Ramón Riquelme	Elda
Oscar Hernández Vicente	Tarrasa
Silvia García Gutiérrez	Avilés
Carlos Asenjo Simón	Valladolid
Roberto Box Feo	Albatera
Juan C. Daza Caliani	Huelva
José Navarro García	Villamartín
Iván Ruiz Calero	P. de Tajuña
César Amezzueta	Torrelavega
Iñaki Rguez. Castañeda	Basauri
Miguel Sastre Menéndez	Lugones
Vicente Abarca Soliva	Alfafar
Diego Glez. Mouruño	Vigo
Raúl Cano Pascual	Campaspero
David Solís Reyes	S. Fernando H.
Ivan Fernández Fdez.	Adra
Santos Herrero Asensi	Alicante
David Muñiz Martínez	La Coruña
José Luis Susín Velilla	Zaragoza
Alfonso Liebana Glez.	León
Daniel Feijoo del Aguila	Madrid
Marcos Cadiñanos	Zamora
Benito Pla Neira	Sevilla
Miguel A. Alvarez Sánchez	Madrid
José Velázquez de Castro	Puertollano
Juan R. Trapero Arenas	Puertollano
Miguel Mtnez. Castellanos	Sagunto
Pablo de la Iglesia Glez.	Burgos
José Antonio Burillo Arbés	Zaragoza
Javier Pazos Calvo	Soria
Juan Segovia Rubio	Albacete
Alberto Alvarez Romero	Villajoyosa
Miguel Angel Mediano	Albacete
Ignacio de Gracia Cortés	Alcoy

Luis Vaquero Fernández	Logroño
Alvaro de Prado Sanz	Murcia
Roberto Arranz Jorge	Valencia
Norman Werner Horn	T. Cotillas
Ignacio Mtnez. Indalecio	El Ejido
Daniel Queyo Parada	La Coruña
Raúl Giménez Cisneros	Churriana
Albano Rego González	Vivero
Alberto Alonso Montero	Vigo
Pablo Prieto Pastur	Vegadeo
Victor Alonso Carballo	La Laguna
Raúl Ortega López	Hortaleza
Norma Alvarez Gutiérrez	Oviedo
Luis Javier Pulgar	Valladolid
Daniel Ramos Glez.	Arabayona
Miguel Prado Rico	La Coruña
Juan Martínez Glez.	Tarrasa
Carlos Raxa Cano	Sabadell
Eduardo Rodríguez	Alcobendas
Diego Garrido Rivero	Orense
César López López	Gijón
Jon Gilelma García	Baracaldo
Martín Castillo Ponce	Málaga
Esteban López García	Valencia
Jorge Ivan Maestro	Palencia
José Manuel Rebolledo	Murriedas
José Varea López	Sevilla
Adrian Ramírez Martínez	Pto. Sagunto
Juan Manzano	Ciudad Rodrigo
Alex Collada Ortega	Sant Adriá
Fernando Gracia García	Zaragoza
Fernando Arnaldo	Nembra- Aller
Asier Echegaray Bajo	Estella
Israel Dorado Canciller	Móstoles
Pablo Labanda Mirón	Fuenlabrada
Francisco Manuel Ortega	Mogüer
Santidani Moran Coscio	Madrid
Daniel Gómez y Gómez	Madrid
Sergio Escudero Arán	Manresa
David Romacho Hipólito	Madrid
Carlos Gallardo Isidro	Zamora
Jefrey Pavillón Olivar	P. de Alarcón
Aingeru Fernández	Bilbao
Lorenzo Escobar Lino	Almadén
Nicolás Angulo Johnston	Alcorcón
Carlos Castillo Gozález	Elche
Alberto Sotillo Miguel	Madrid
Rafael de Troya Manillo	Madrid
María Sánchez Girón	A.de Henares
Fernando Moreno Alvarez	Madrid
Adrian Muñoz Martín	S. Fernando
Quilian Fraga Lavia	Hospitalet
Miguel Oscar Bernabeu	Alcoy
Iñigo Badiola Uriarte	Guernica
Miguel Angel Fonta	Madrid
Pablo Antón Mira	Santomera
Alberto Prieto Monroy	Jerez
Fco. Chaparro García	Sta. Coloma
Carlos Gavilanes Calvo	Meizara
Javier Padilla Velasco	Sant Boi
Carlos Gómez Soto	Madrid
José Javier Vila Rius	Valencia
Marcos Gez. Moro	Huergas de G.
José Fdez. Colaso	Camargo
Juan José Casall Porto	Verín
Victor Juan Carraledo Muñiz	Pola de Mena
Andrés Jiménez Martín	Mérida
Areq Monedero Voces	Valladolid
José Jimenez Payá	Viladecans
Juan Cordero Morán	Almendralejo
Samuel Díez Herreros	Valencia
Sergui Arnau Miralles	Vinaroz

Iván de la Chica Zamora	Madrid
Victor Varela Pedreiro	Valdoviño
Jorge Sánchez Cabrerizo	Madrid
Kepa Moremo Serrano	S. Sebastian
Borja Ruiz Malo	Esplugues
José Perez Gutierrez	Madrid
Angel Alba Tascón	Sevilla
Samuel Purriños Romero	As Pontes
Angel del Castillo	Granada
Paulino López Beceiro	As Pontes
Miguel Rendo Marquez	Pto. Real
Arturo Arenas Laguna	Zaragoza
Adrian García Alonso	Vicálvaro
Victor Gracia Sanchez	Zaragoza
Rubén Diez Hernández	Bilbao
Sergio Sánchez de León	Ciudad Real
Pedro Gómez Blanco	Orense
Virginia Calderón García	Humanes
Javier Casado Garcia	Leganés
Ivan Izquierdo Lopez	Barcelona
Javier García Garcá	Madrid
Adrian Tejada Prieto	Valencia
David Mora Iñiguez	Granada
Albert Solana Berengué	Bellpuig
Jose Cuervo García	Castrillón
Miguel Montoro Moreno	Santander
Eduardo Ruiz Romero	Zaragoza
Pedro Trujillo Martinez	Agost
Felipe Sabater Martinez	Cartagena
Isabel Guzmán Cadas	Cadiz
Aristz Oruesagasti	Soraluce
José Martinez Girón	Manises
Eduardo Martinez	Don Benito
Emilio Alfaro Aguado	Castilleja
Daniel Sanchez Romo	Ferrol
Alvaro Martin Perez	Salamanca
Jon Azpurua Esnaola	Usurbil
Alvaro Rico Sanz	Getafe
David Gutierrez Lopez	Esplugues
Jorge García Rguez.	Madrid
Laura Veiga Callejo	Vigo
Isabel Mª Caballero	Barcelona
Emilio Gil Domingo	Teruel
Daniel Carvajo Lopez	Barcelona
Javier Lozano Gonzalo	Zaragoza
Cecilio Toledo Martinez	Mahón
Urtzi Arrieta Arcilla	Sopelana
Verónica Granda Rico	Gijón
Javier Carbonell Pérez	Almansa
Alfonso Sanchez Merino	El Palmar
Jose Gonzalez Hidalgo	Elorrio
Jesus Yagüa Martinez	Madrid
Ana Rodriguez Rebollo	Madrid
Julia Alcoba Parro	Madrid
Emma Vázquez Morales	Las Rozas
David Cruz Navarro	Huercal
Iñigo Urrestarazu	Bilbao
Manolo Garófano	Dos Hermanas
Roberto de Vicente	A. de Henares
Enrique Torcal Perez	Valencia
Javier Hernandez Jódar	Hospitalet
Joan Pérez Ato	Sant Cugat
Daniel Rivero Gil	Avila
Andres Freire Breijo	Cedeira
Pablo Romero Duarte	Almeria
Eduardo Mtnez. Sodara	Haro
Amparo Escrig Cornes	Segorbe
Raúl Lopez Torres	Villena
José Luis Bode Lacall	Alcantarilla
Jesús Gomez Lozano	Badalona
Beatriz Lorenzo Sobrado	Turón
Meritxell Puig Recalona	Pineda
Fernando Calderón	Don Benito
Isaac Lentisco Alonso	Mostoles
Victor Fernandez Llopis	El Prat
Israel Hernandez Guerra	Las Palmas
José Abraira Alvarez	Gijón
Joan Cava Alguersuari	Castellar

Enrique Bernabeu Lopez	Valencia
Pedro Antonio Fernandez	Mazarron
Daniel Vega Gallardo	Arbós
Javier Bermejo Ortega	Zaragoza
Ernesto Millan Sanchez	Madrid
Veronica Pelaez Glez.	Madrid
Jorge Lopez Garcia	Madrid
Javier Setoain Rodrigo	Casetas
Carolina Montañana	Valencia
Felipe Dueñas Cano	Fuenlabrada
Jose Luis Reinosa	Madrid
Gorka Martinez	Llodio
Jose Angel Esperón	Sanjenjo
Manuel Jesús Forti	S. Fernando
José Antonio González	Rentería
Roberto Rivas Zas	Lugo
Martín Loureiro	La Coruña
Israel Martínez Rey	Santander
Diego García Mejuto	La Coruña
Damián Troyano	Badajoz
Jorge Rguez Núñez.	Foz
Ricardo Garcíia Hdez	Móstoles
Javier Moreno García	Caldes
Fco Javier Alonso Flores	Madrid
Francisco Morcillo Fortea	Casas Ibáñez
Cristian Subira Carda	Barcelona
Antonio García Navarro	Aldaya
David Camacho Rguez	Coria del Río
David García Yuste	Jijona
Bernardo González	Barcelona
Gonzalo Domene Muñóz	Casetas
Aleiz Laos González	Barcelona
José Ramírez Aguilera	Torre del Español
Oscar Fernanz Benítez	Illescas
Damián Serrano García	Garlitos
Antonio Ramón Bravo	Alicante
Santiago Cortés Campos	P. de Mallorca
Alex Paz Mena	Barakaldo
Rafael Gandía Brenart	L' Ollería
Cecilio Forraz Carrasco	Caño de Langreo
Fernando Mnez Navarro	Chiva
José Ramón Abelero	Ferré
Juan Pérez Cebalera	Castellón
David Bovet Piqueras	Gironella
Felipe García Fdez	Albacete
Iñaqui Moral Elola	Valencia`
Isaac Liberos Motins	Castellón
Enrique Calderat Aguilar	Madrid
Juan Rguez Muñoz	Madrid
Julián Abad Romero	Parla
Alejandro García del Río	Alicante
Alejandro Aguilar Romero	Cádiz
José Campo de la Peña	Vigo
Agustín Rosado Galiano	Rivas
Raúl Martín Luna	Madrid
Mario Flores Mtnez	Parens del Vallés
Juan Fco Pereira Corral	Orense`
David Aragonés Otero	Guadalajara
Jesús Pardo Vallejo	Málaga
Pablo Vega Vallina	Gijón
José Bigoraguaita	Paterna
José Tubio Fdez	Rois
Ignacio Llorente Utande	Madrid
Esteban García Morato	Madrid
Iván Romariz Sánchez	A. de Henares
Miguel Crespo Pérez	Madrid
Fco. Javier Rguez	La Rúa
Iker de Diego López	S. Sebastián
Hugo Ayensa Herreros	San Adrián
Juan José Velasco Ríos	Gelves
Carlos Cruz Echeverría	Torrevieja
Juan Soto Fdez	Murcia
Raúl Pino Sánchez	Palleja
Emilio Crespo Navarro	La Llagosta
Jesús Soler Ramos	Bilbao
Santiago Morán Coscio	Madrid
Diana Saralegui Sanchez	Alcobendas
César Florín de Oro	Aranjuez


Nintendo
Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY™
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI